1991年10月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

Oct. 1991 10

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌



特別定価480円（別冊付録共）

創刊10周年記念号

別冊付録 ホーム・パソコンとしての実力はいかに？ 最新のソフトウエア情報を満載！

FM TOWNS Super Soft Book

体験企画 ますます身近になった大容量ゲームマシン

NEO・GEO購入からプレイまで

2CPUをフル活用！自分でゲームをつくっちゃおう！

TERADRIVE「ゲーム・コンストラクション・ソフト」第1弾「パズルゲーム」登場

短期集中ハードウエア・レポート **X68000XVI 後編**

〜各種ソフトを走らせてみた〜

ロングラン・ソフトの魅力を徹底研究

アーケードゲーム編

テトリス／ファイナルファイト／ストリートファイターII／スーパーモナコGP／ファイナルラップ2／スティールガンナー／雷電／クイズ殿様の野望／NEO・GEO／体感ゲーム／スポーツ・ゲームなど

NEW VIDEO GAME

スターブレード／ザ・シンプソンズ／シムアース／アトラス

チャレンジ！SLG



誰にも打ち込める36本のプログラムを掲載



ファミリーベーシック
FM-7/77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
PC-6001/mkII/6601
PC-6001mkIISR/6601SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PB-100
PC-E500



今月の注目ソフト | PC98 ルーンワース3 | X68K ボナンザブラザーズ | MSX ソーサリアン 他

Windows時代へむけて、

「何よりも目にやさしく、見やすく、そして高精細な表示能力を持つディスプレイ」。NECは、人が直視して使うディスプレイの理想的なカタチを追求して15インチフラットフェイスディスプレイPC-KD881・KD882を開発しました。従来の14インチディスプレイではなし得なかった快適な使用感を実現。本格的なWindows時代へむけて、その真価がハッキリ見えてきます。

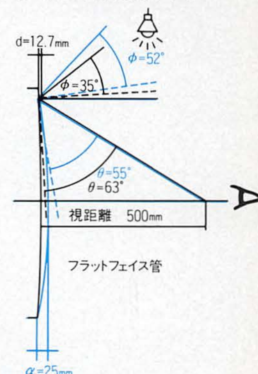
フラットフェイスブラウン管にしたのは、映り込みを大幅に解消できるからだ。

15インチフラットフェイスの大きな特長は、従来の14インチに比べ、天井灯の映り込みが角度で約3分の2、光の強さで半分以下にも減少できること。さらにノングレア処理を施すことで、目にかかる負担を大幅に軽減します。

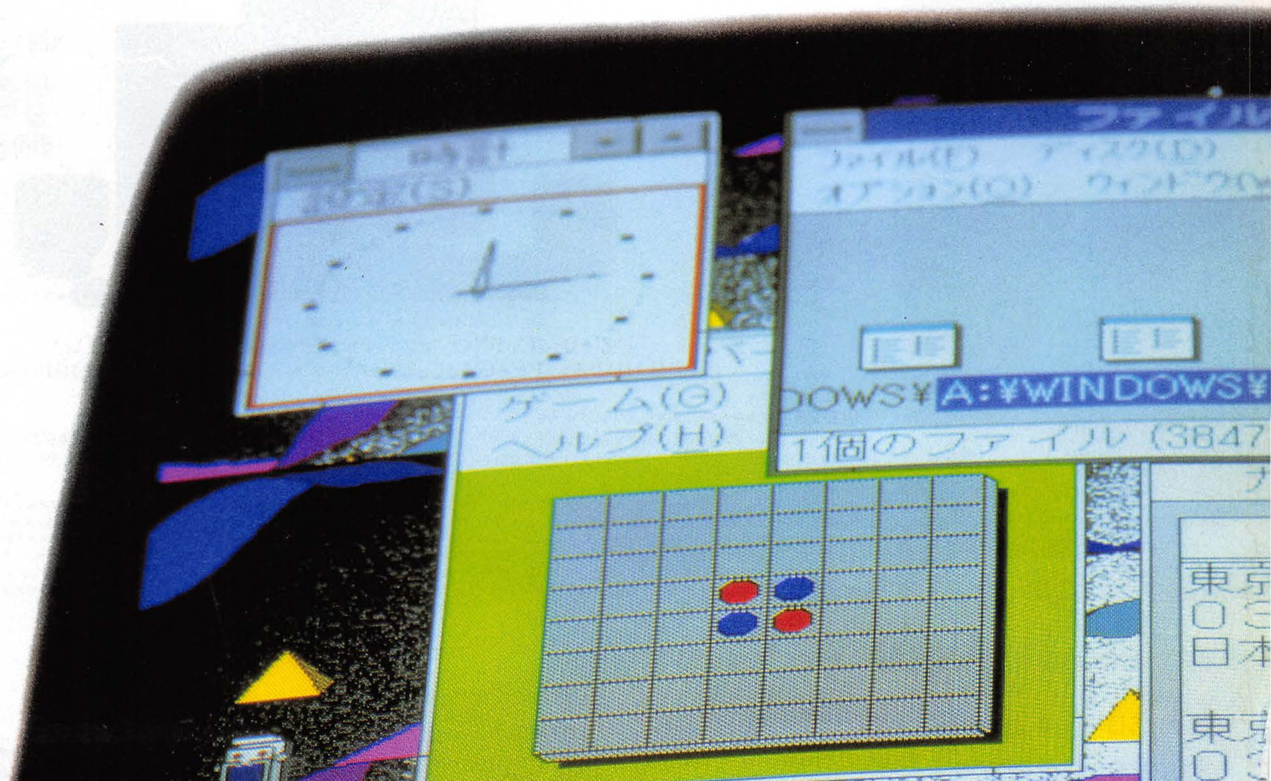
フラットな画面だから読みやすい。つまり目が疲れにくいのである。

画面がよりフラットになったということは、紙(平面)に書かれた文字を読むと同じこと。つねに紙を曲げたような状態で読まなければいけない14インチに比べれば、見やすいのは当然。それだけ目が疲れにくいわけです。

ディスプレイ管の見やすさ



①対角コーナー部の外光入射角ϕは、従来管52°に対して35°と改善。
②画面周辺部の読み取り角θを大きくし、読みやすくしている。
③画面フラット化で、歪みを減少(図のd参照)



夢をかたちに
信頼と創造の富士通

大迫力で、えらぶ。

アクションゲームで、
目にもとまらぬ圧倒的なスピード感を堪能する。
アドベンチャーゲームで、
アニメーションにも匹敵する完成度の高い映像に興奮する。
天然色を再現する驚異の32,000色モードや、
CD-DAによるクリアなサウンドが創り出すFM TOWNSのゲームワールド。
他にはない大迫力が、ここにある。



TAITOチェイスH.Q.

アーケードの人気者、興奮のドライビングゲームの決定版。ナンシーからの緊急連絡! 愛車で凶悪犯たちとの過激なカーチェイス。強烈なスピード感と車を体当たりさせる興奮がキミを熱くする。犯人逮捕までもう誰もキミを止められない!
提供価格:¥9,800(税別)　提供会社:(有)ビング
メモリ2MB必要
©VING 1991 Licensed from TAITO CORP.



ランペルール

プレイヤーがナポレオンとなり、18世紀末から19世紀初頭にかけてのヨーロッパを舞台に戦略・戦術の限りを尽くし、欧州全土の制覇を目指す歴史シミュレーションゲームです。
提供価格:¥11,800(税別)
提供会社:(株)光栄
メモリ2MB必要
©1991 KOEI CO., LTD.



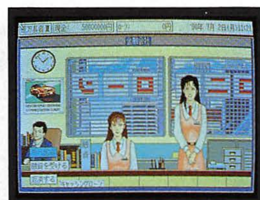
マーブルマッドネス

ボールを転がし、道中待ち受ける幾多の障害や可愛い敵キャラをかいくぐり、制限時間内にゴールを目指せ! 2人同時プレイもできる。BGMは、アーケードオリジナルとFM TOWNSアレンジの2種類を用意し、更にゲームモードも2種類を用意し、プレイヤーをゲームの世界へと誘います。
提供価格:¥9,700(税別)
提供会社:(株)ホームデータ
メモリ2MB必要
©ATARI GAMES CORP.　©TENGEN INC.
©TENGEN LTD.



BURAI ー完結編ー

ストーリー重視のRPGだった上巻をシステム的に深化させた、シナリオ・サウンド・ゲームシステム三位一体のポストRPG的作品。神の座へいどむビドーと八玉の勇士たちの壮絶な最終戦争の行方はいかに。
提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:(株)リバーヒルソフト
メモリ2MB必要



億万長者II(株価投資シミュレーション)

ハラハラドキドキ、全編リアルタイムの進行で、会社情報、用語辞典、ケイ線(日足・週足)など、本格的な内容で、遊び感覚で株式投資も学べます。また、息抜きにはリアルな動きの競馬も楽しめます。
提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:(株)コスモスコンピューター
メモリ2MB必要



Orgel (オルゴール)

大好評の連続アニメーションシステム(DAPS)に加え、OrgelではPDSゲームシステム『バージョン"I"』を初めて採用。これは、ゲーム中のメッセージを音声+文字で対応した、システムバージョン"I"(InteractiveのI)を採用したものです。
提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:データウエスト(株)
メモリ2MB必要
DAPS:DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM

富士通のパソコン FM TOWNS



モデル20Fセット

●フロッピィディスクモデル	
モデル10F(3.5インチFDD×1)	298,000円(税別)
モデル20F(3.5インチFDD×2)	323,000円(税別)
●ハードディスク搭載モデル	
モデル40H(3.5インチFDD×2、HDD40MB内蔵)	473,000円(税別)
モデル80H(3.5インチFDD×2、HDD85MB内蔵)	623,000円(税別)
●CRTディスプレイ	
FMT-DP533	69,800円(税別)
FMT-DP534	108,000円(税別)

※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

こんなにいろいろ、FM TOWNSの本

- ●FM TOWNSテクニカルデータブック〔(株)アスキー 7,000円(税込み)〕
- ●FM TOWNS〔アーバン出版社 880円(税込み)〕
- ●FM TOWNS徹底活用ガイド〔HBJ出版局 2,300円(税込み)〕

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く)　東京(03)5690-0032　大阪(06)359-1724
●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117
●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609

FUJITSU

ゲームソフトはFM TOWNS。







KING'S QUEST V
ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!

悪の魔法使いにさらわれた家族を探して、グラハム王の旅が始まる。全米で第1位のアドベンチャーゲームをついにFM TOWNSに移植。マウスだけでプレイできます。もちろん日本語・英語の切替えも可能です。

提供価格:¥9,800(税別)　提供会社:シエラオンラインジャパン㈱

メモリ2MB必要

©1990-1991 Sierra On-Line, Inc.
©1991 Sierra On-Line Japan, Inc.

栄冠は君に2 高校野球全国大会

プレイヤーが監督となり優勝を目指す高校野球シミュレーションゲームです。日本全国の4027校が登場。チーム分析と緻密な練習メニューで選手を育成。サインプレーによるリアルな試合展開。夢破れても翌年の新チームで再挑戦。

提供価格:¥9,500(税別)　提供会社:㈱アートディンク

メモリ2MB必要

サイレントメビウス

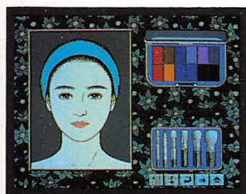
極美グラフィックスのサイキックアドベンチャーゲーム。原作者自らが、新たにストーリーを描き下ろし、総監督も努め、数々のパソコンゲーム雑誌の賞を総ナメにした'90年1番の話題作。アニメーションシーンを含め、華麗なグラフィックを豊富に収録しました。。

提供価格:¥14,800(税別)　提供会社:㈱GAINAX

提供時期:91年9月提供予定　メモリ2MB必要

©麻宮騎亜・角川書店
©GAINAX

面白さで、えらぶ。ホビーソフトもFM TOWNS。











おしゃれ倶楽部

FM TOWNSの美しいグラフィックとCD-DAによる音声を活用した高機能メイクシミュレーションです。実際に自分のフェイスモデルをパソコンの中に描き、自分に一番似合うメイクを発見することができます。また、様々な美容情報もCD-ROMの大容量を生かし、豊富に用意されています。

提供価格:¥14,800(税別)

提供会社:㈱ミサワホーム総合研究所

監修:カネボウ化粧品

メモリ2MB必要

©MISAWA 1991

ウーマンズ・メモリー

女性をターゲットにしたおしゃれな人生ゲームです。質問にYES、NOで答えて様々な人生の可能性を楽しむことができます。FM TOWNSのCD-DAを生かした音声に導かれ、小説仕立てで自分の人生を何通りにもシミュレートすることができます。未来を垣間見ているような気分に浸ることができます。

提供価格:¥9,800(税別)

提供会社:㈱ヒューマンインターフェース

メモリ2MB必要

©ヒューマンインターフェース㈱

囲碁入門道場

入門コース・碁学コース・実践コースと三部に分かれています。入門コースでは『入門』の形で、アニメ風に分かりやすくルールの解説をしています。ルール・用語などは、実践の19路盤を使用しています。又、実践コースでは日本棋院認定の『碁キチくん』と対戦できます。

提供価格:¥9,800(税別)

提供会社:㈲ジー・エー・エム

メモリ2MB必要

HYPER PLANET

本格的なハイスピード天文シミュレーターです。約1万6千個の恒星データを基に完全にシミュレートします。高速演算処理により今までの天文ソフトでは、実現不可能なスピードで星空を高速描画します。国際映像ソフトウェア推進協会のAVAグランプリ・通産大臣賞を受賞しました。(通称AVA:Audio Visual Age)

提供価格:¥12,800(税別)

提供会社:ダットジャパン㈱

メモリ2MB必要

©1990 DATT JAPAN CO., LTD.

POWER PAINTER

データコンバート機能は、FM TOWNS間はもとより、FMR、PC98、X68からの画像データの読み込み、書き込みができます。また、高精度のペイント機能に加えて、画像データベース、クリップボードの機能も充実しているグラフィックエディタです。

提供価格:¥29,800(税別)

提供会社:ウェーブトレイン

- 続FM TOWNS徹底活用ガイドF-BASIC386実用グラフィックス入門〔HBJ出版局 2,300円(税込み)〕
- パソコン界の革命児〔㈱青葉出版 1,240円(税込み)〕
- ハイパーソフト見聞録〔海文堂出版㈱ 1,500円(税込み)〕
- FM TOWNSスーパーブック〔ソフトバンク㈱ 2,800円(税込み)〕
- Towns GEAR徹底操作ガイド〔BNN 3,800円(税込み)〕

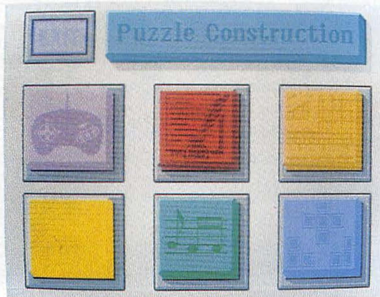
全国の書店にてお買い求めください。

●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●山口(0839)25-5453
●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●福岡(092)713-4392 ●北九州(093)521-8828 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

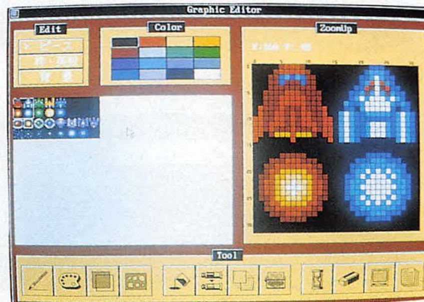
現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

みんな、ゲー

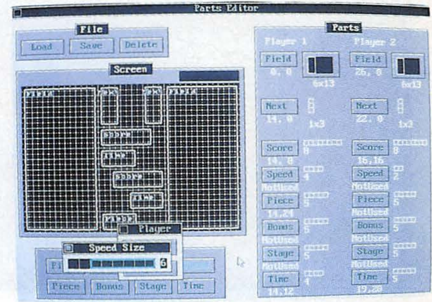


Menu



Graphic editor

キャラクターをはじめ、
グラフィックを自由につくれます。
カラーももちろん
キミのオリジナルで。



Parts editor

スコアなどのサイズや
位置を設定できます。



高橋由美子

ルールを決める。キャラをつくる。

テラドライブの2CPUをフルに活用した、ゲームコンストラクション

いよいよ登場(9月発売予定)。

2CPUだから、それができる。

テラドライブには、このお店で出会えます。

■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dac ひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac 平店 ☎0246-21-8585
Dac 東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店 ☎022-215-1010

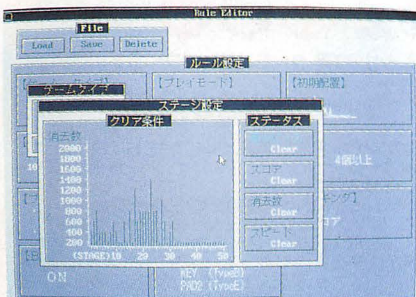
■関東
●ラオックス
新宿館 ☎03-3350-1241
THE COMPUTER館 ☎03-5256-3111
吉祥寺店 ☎0422-21-3471
北浦和店 ☎048-833-8811
厚木店(オーディオ館) ☎0462-22-2722
取手店 ☎0297-74-1311
八千代台店 ☎0474-55-2261
サウンドショップ ☎03-3255-5301
●CSK
マイコンショップCSK ☎03-3342-1905
●九十九電機
パソコン本店 ☎03-3253-5599
●上新電機
渋谷店 ☎03-3496-4141
町田店 ☎0427-23-1313
八王子そごう店 ☎0426-26-4141
立川店 ☎0425-26-4141
本厚木店 ☎0462-25-1548
●T・ZONE
本店 ☎03-3257-2652
宇都宮店 ☎0286-83-4949
大宮店 ☎048-652-1831
横浜店 ☎045-641-7741
静岡店 ☎054-283-1331
●ヨドバシカメラ
西口本店 ☎03-3346-1010
上野店 ☎03-3837-1010
八王子店 ☎0426-43-1010
横浜駅前店 ☎045-313-1010
●サトームセン
駅前1号店 ☎03-3253-7993
メディアセンター ☎03-3256-3267
ラジオ会館 ☎03-3251-1464
相模大野店 ☎0427-41-7786
●むらうち
八号館コンピューターフロア ☎0426-42-6211
●MELVA
幕張店 ☎0472-73-5101
●上新電機
高崎店 ☎0273-63-6801

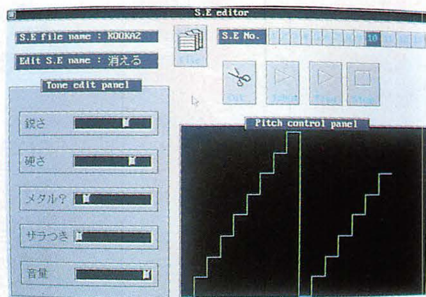
■中部/北陸
●ラオックス
ヒナタ・コンピュータ館 ☎0262-37-2221
松本中央店 ☎0263-36-7820
●栄電社
春日井店 ☎0568-83-2515
メディア大須 ☎052-242-8591
テクノ名古屋 ☎052-581-1241
鳴海店 ☎052-895-2271
岡崎店 ☎0564-53-2722
小牧店 ☎0568-75-4261
下諏訪店 ☎0266-28-5701
インター店 ☎0572-23-5131
テクノ大須 ☎052-252-0181
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231
●九十九電機
名古屋1号店 ☎052-263-1655
名古屋2号店 ☎052-251-3399
●上新電機
大須店 ☎052-262-1141
寺地店 ☎0762-47-2524
金沢店 ☎0762-91-1130
富山店 ☎0764-32-3133
●すみや
パソコンアイランド静岡店 ☎054-255-8819
●MELVA
浜松本店 ☎0534-64-8412
浜松葵店 ☎0534-38-3535
島田店 ☎0547-37-7116
焼津店 ☎054-626-0181
静岡店 ☎054-254-5338
富士店 ☎0545-51-8022
沼津店 ☎0559-22-4858
草津店 ☎0775-63-2077

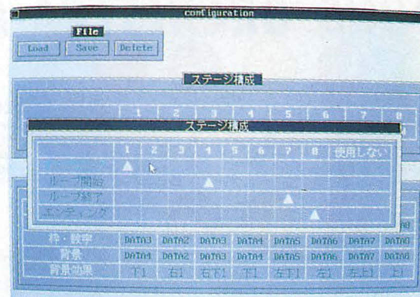
■近畿
●CSK
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
●ニノミヤ
パソコンランドなんば店 ☎06-643-3217
エレランド ☎06-632-2038
日本橋別館 ☎06-633-2038
駅前第4ビル店 ☎06-341-2031

ムをつくろうよ。









Rule editor

ブロックの落下スピード、
落下の方向、ステージクリアの
条件などを好きなように
設定できます。

Sound editor

BGMを加工したり、
音程を選んだり、
自由にアレンジできます。

Background editor

背景を自由に設定できます。



画面は「日本語MS Windows V3.0」を転用しています。

テラドライブの2CPUをめいっぱい利用しちゃおうということで登場したのが、自分でゲームをクリエイトするソフト、ゲームコンストラクション。80286でルールやグラフィックなどを決め、68000のスプライト機能がグラフィックのスムーズな動きを可能にする。キャラクターを自分の顔にしたり、アイデアしだいで楽しさいっぱい。ゲームの可能性をグンと広げた2CPU。これからは、テラドライブから目を離せない。

●80286、68000、2つのCPU搭載。IBM[*1]PC用ソフトも、メガドライブ用ゲームソフトも使えます。●高解像VGAで美しいグラフィック。FM音源で迫力あるステレオサウンド。●AV機器など周辺機器を接続して、楽しささらにパワーアップ。●日本語DOS/V対応。日本語MS Windows[*2] V3.0対応。

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。
2CPUパソコン、テラドライブ。
TERADRIVE

＊1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。
＊2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

標準価格：MODEL 1 ¥148,000(税別)
MODEL 2 ¥188,000(税別)
MODEL 3 ¥248,000(税別)

京都店····☎075-361-9166
パソコン奈良店――☎0742-23-2003
パソコン和歌山店――☎0734-23-6336
姫路本店 ☎0792-88-2363
NINOX CORE 日本橋店――☎06-647-2038
NINOX 高槻店――☎0726-82-2001
●星電社
伊丹本店 ☎0727-73-0551
宝塚店····☎0797-84-0010
明石本店 ☎078-917-5555
三木店····☎07948-3-1630
西明石店 ☎078-928-7165
淡路店····☎07992-2-4453
伊川谷店 ☎078-975-0080
西神プレンティ――☎078-992-0030
西脇店····☎07952-3-5401
豊岡店····☎07962-2-2121
東加古川店 ☎0794-25-2011
加古川店 ☎0794-21-0551
姫路本店 ☎0792-88-1717
竜野店····☎07916-2-0030
赤穂店····☎07914-5-1552
福知山店 ☎0773-24-2001
三宮本店 ☎078-391-8171
●上新電機
日本橋5番館――☎06-634-1151
梅田店····☎06-362-1141
ビジネスランド――☎06-348-1881
コスモランド ☎06-634-3111
U.S.LAND ☎06-634-1411
日本橋1ばん館――☎06-634-2111
テクノランド ☎06-634-1211
メディアランド ☎06-634-1511
きしわだ店 ☎0724-37-1021
高槻支店 ☎0726-85-1212
せっつとんだ店――☎0726-93-7521
ねやがわ店 ☎0720-34-1166
ふじいでら店 ☎0729-38-4141
千里中央店 ☎06-834-4141
くずは店 ☎0720-56-8181
京都近鉄店 ☎075-341-5769
京都寺町店 ☎075-341-3571
さんのみや1ばん館――☎078-231-2111
にしのみや店 ☎0798-71-1171
郡山インター店――☎07435-9-2221
奈良1ばん館 ☎0742-27-1111
姫路店····☎0792-22-1221
和歌山店 ☎0734-28-1441
阪急3ばん街店――☎06-372-6912
長岡店····☎075-955-8401
●MELVA
春日井店 ☎0568-85-8363
鳴海店····☎052-621-3744
■中国/四国
●ダイイチ
呉パソコンCITY――☎0823-25-6511
広島パソコンCITY――☎082-248-4343
岡山パソコンCITY――☎0862-27-3011
高松パソコンCITY――☎0878-23-4311
松山パソコンCITY――☎0899-31-6711
五日市パソコンCITY――☎0829-24-2111
●ベスト電器
松江パソコンステーション――☎0852-31-6752
●㈱ニノミヤ
岡山本店 ☎0862-45-2038
■九州
●ベスト電器
BM福岡店 ☎092-741-7677
小倉パソコン館――☎093-551-6281
久留米OA館 ☎0942-38-0111
熊本パソコン館――☎096-322-4180
大分店····☎0975-34-1943
宮崎パソコン館――☎0985-22-8325
●上新電機
熊本店····☎096-359-7800

お問い合わせは、パソコンサポートセンター――
0120-417102へ　受付時間／月～金 AM10:00～PM5:00
●くわしい資料をお送りします　右の資料請求券をはがきに添付し、お名前、年令、ご職業を明記のうえお申し込みください 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
株式会社 セガ・エンタープライゼスPC事業部

MB.9
資料請求券

新発売

スーパー ステレオでなければ楽しくない!!

スーパー EMSでなければもう古い!!

サウンドオーケストラヴィエス
SOUND ORCHESTRA-VS
¥36,000(税別)

サウンドオーケストラエルエス
SOUND ORCHESTRA-LS
¥30,000(税別)

リトルオーケストラアールエス
LITTLE ORCHESTRA-RS
¥26,000(税別)

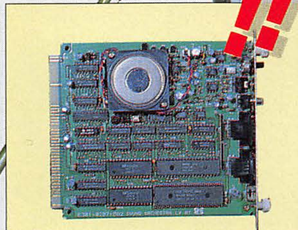
リトルオーケストラエスエス
LITTLE ORCHESTRA-SS
¥22,000(税別)

リトルオーケストラエルエス
LITTLE ORCHESTRA-LS
¥20,000(税別)

リトルオーケストラエル
LITTLE ORCHESTRA-L
¥18,000(税別)

SOUND ORCHESTRA-VSは、SNEのベストセラーFM音源、SOUND ORCHESTRA-Vをベースに、ジョイスティックコネクタ2ポートと、世界で初めてのスーパーステレオ、スーパーEMSを搭載したPC-9801シリーズ用高性能FM音源ボードです。NEC純正のFM音源PC-9801-26Kの、FM3音、SSG3音、モノラル、EMS対応不可という性能に不満足なハイレベルなユーザーに最適な機種です。スーパーステレオとは、SNE独自の技術で開発したステレオ方式です。NECの純正FM音源対応のモノラルソフトが、すぐにセパレーション豊かなステレオ音でたのしめる、SNE従来のステレオ方式に、SNEのFM音源やNECのFM音源と組み合わせて、最大では、FM24音、SSG6音、リズム10音、ステレオADPCMにと拡張出来るようにした、画期的なステレオ方式です。また、スーパーEMSとは、EMSメモリーを使用しているCPUに対応させる為に、FM音源のROMを簡単に、ハードウェアで切り離したり、ソフトウェアでオン、オフさせたり出来るというSNE従来のEMS方式を大きく飛躍させた、EMSメモリーとFM音源が併用出来るという画期的な新方式です。これらの優れた機能は、既にFM音源ボードを使用している方にも、DX、DA等々の内蔵されているCPUを使用している方にも楽しんでもらえるようになっています。また、これらの機能は、別売のユーティリティソフトSOS2を使う事によって、より簡単に機能させることが出来ます。SOUND ORCHESTRA-LSは-VSから、人の声や、波の音、風の音等々のFM音源のLSIに載っていない様々な音を、ステレオ等のLINEと接続することによって、そのデータを音声分析(録音)/音声合成(再生)し、CPU上でFM音源と併せて使うことを可能にするというADPCM機構のみを外して、コストパフォーマンスを高めたものです。勿論、二機種共に、SOUND ORCHESTRA-Lの機能を搭載してありますので、単体でFM12音、SSG3音、リズム音5音同時発音数15音、115音色、(VSはADPCM搭載なので16音、116音色)、PC-9801-26K上位コンパチという機能はちゃんと搭載してありますので安心して下さい。

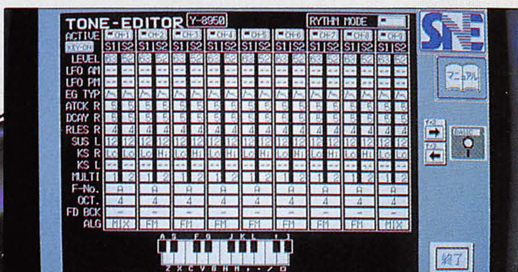
LITTLE ORCHESTRA-RSは、SNEのベストセラーFM音源、LITTLE ORCHESTRAをベースに、世界初のスーパーステレオ、スーパーEMSを搭載したFM音源ボードです、また、三段階でコントロール出来るステレオリバーブを搭載していますので、純正対応のモノラルソフトが、好みのリバーブ量で、よりいっそう臨場感溢れるステレオ音で楽しむことが出来るようになっています。LITTLE ORCHESTRA-SSはRSからステレオリバーブのみを外したもので、LITTLEシリーズの中心機種です。LITTLE ORCHESTRA-LSは、SSからFM音源ボード上のスピーカーのみを外した、シリーズのハイコストパフォーマンス機です。三機種共に、LITTLE ORCHESTRA-Lの機能を搭載してありますので、FM3音、SSG3音、同時発音数6音、82音色、ジョイステイクコネクタ2ポート、PC-9801-26K上位コンパチという機能はちゃんと搭載してありますので安心して下さい。

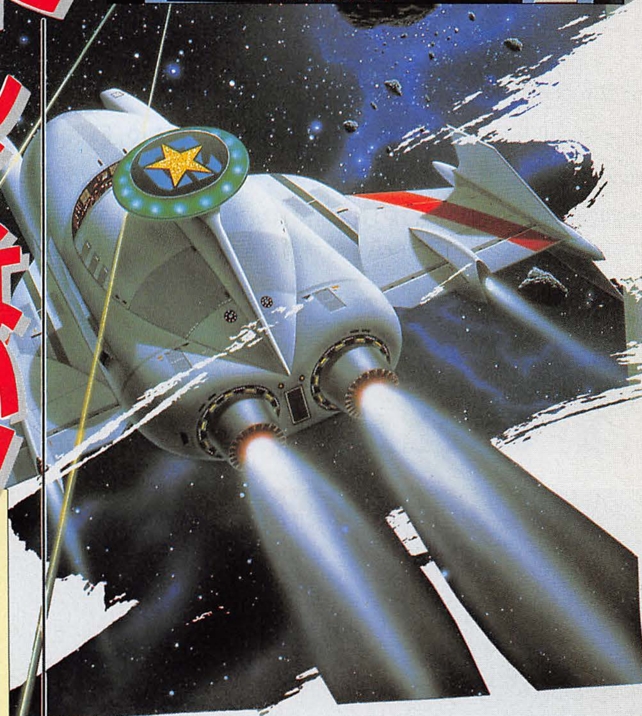


SOS2
ORCHESTRA シリーズ用 ユーティリティソフト 5HD/3.5HD

¥20,000(税別)

SOS2は、SNEのステレオFM音源、ORCHESTRAシリーズ対応の高性能ユーティリティソフトです。スーパーEMS搭載のFM音源と併せて使用することによって、メインメモリー上や、EMSメモリー上にFM音源のBIOSを常駐させることが出来ますので、バックグラウンドミュージックを鳴らしたり、ADPCMでCPUに話しをさせたりさせながら、他のソフトを動作させる事が出来るようになっていますので、音楽にも、ゲームにも、ビジネスにもと、幅広くFM音源が利用可能となります。まさに、FM音源の新時代の到来です。また、スーパーステレオ搭載のFM音源と併用すると、例えば、S-O-VSを二枚を搭載した場合、最大で、FM24音、SSG6音、リズム10音、ステレオADPCMという機能がソフトウェアで簡単に制御が可能となります。更に、スーパーMMLを使えば、MML(ミュージックマクロランゲエージ)で入力したデータをBASICのデータファイルにしたり、プログラムにする事も簡単に出来ます。音色についても、SOS2には強力なスーパーEDITORがサポートされていますので、ORCHESTRAシリーズに搭載されている、FM音源LSIのY-8950(YM-3812)/YM-2203の音色を、見やすい表によって調整し、バイナリデータやBASIC用データに変換して、簡単にセーブ、ロードが出来ます。また、ADPCM(音声分析/録音、音声合成/再生)搭載のORCHESTRAシリーズのADPCM機能を、簡単に操作し、ファイルのセーブ、ロードが出来る高性能なADPCMソフトも搭載されています。勿論、ハードウェアであるORCHESTRAシリーズが、ステレオADPCMまで拡張されていれば、ステレオ音でADPCMを楽しめるようになっています。






株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-3836-5360 FAX. 03-3835-0571

9801のマルチメディアは
スピークボードから

??モノラルFM3音の貧弱なサウンドで満足ですか??

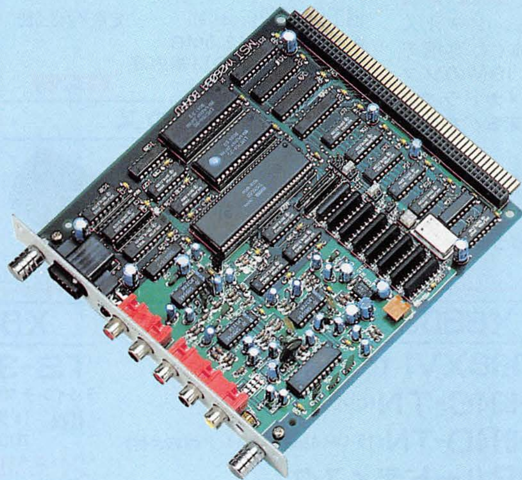
スピークボードはHi-Fiステレオ

(FM6音、リズム6音、SSG3音、ADPCM1音)の迫力

パソコン通信
LAN
(Local Area Network)
でボイスメールが送受信

各操作ソフト標準添付





希望小売価格 ¥49,800

- ●サウンドボードII、9801-26K上位コンパチブル。
- ●サウンドボードII、68Kの曲データが動作可能。
- ●リズム6音は高音質サンプリング音。
- ●MIDIでは出来ない無限の表現能力を持ったFM音源。
- ●新時代音源8ビットPCMサポート。
- ●本体メインRAMを使用した、PCM、ADPCMの分析、再生。
- ●ADPCM用に256Kbyte標準搭載、最大4分。
- ●キーボードが鍵盤に早変り、各種サンプリング音出力。
- ●キーボード文字入力を音声出力が出来る。
- ●社内報、重要連絡事項等がボイスメールでリアルタイムに伝達。
- ●高音質ノイズレスを考えた多層基板設計。

MIDIも
"ビックリ"
サラウンドの大迫力
SBIIのプリンス
"古代祐三作曲"
アルバム付 限定

〈対応機種〉NEC PC-9801シリーズDX、DS、DA。EPSON PC-286、386

*開発製造元 株式会社エム・エス・アイ
〒245 横浜市泉区中田町2372-2
TEL.(045)804-1166(代表) FAX.(045)801-8635

*発売元 アイドルジャパン株式会社 本社・〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号812
TEL(03)3832-0731(代表)FAX(03)3832-6782

IdoL JAPAN スペシャル'91

高性能FM音源ボード



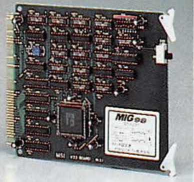


希望小売価格 ¥19,800

- •FM3音、PSG3音の6重和音。
- •サウンドエディタソフト付。
- •ステレオ出力。 •EMS対応。
- •MSX仕様ジョイスティック 2ポート。
- •サウンド出力用スピーカー内蔵。

9801がワープする





- ●PC-9801E、F、M、Uを最大3.33倍スピードアップ
- ●PC-9801VM、VF、CV、UVを最大1.47倍スピードアップ
- ●拡張スロットの1番に差し込むだけの簡単な取り付け

(注1)V30、8086をエミュレートするソフトのみ動きません。
ゲームはほぼ100%動きます。
(注2)本体CPUが80286又は80386の場合は取付効果はありません。例:PC-9801DX/DAシリーズ。

- ●本体CPUとの切替えスイッチ付

[特に表計算、シュミレーション等は確実なスピードアップが可能です。]

希望小売価格 ¥63,000

MIG98販売代理店 (株)フジオン
千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
TEL 03-3255-7846

ジョイスティックだけ機能アップしたい‥君に!





- ■PC9801のキーボード、コネクターよりジョイスティックが接続出来る
- ■キーボード、ジョイスティック自動切替

希望小売価格 ¥11,800

信頼と安さの TSUKUMO

ソフト・ハード なんでもツクモ

掲載商品2万円以上送料無料!!(離島を除く)

情報キャッチステーションツクモ

新製品の情報もいろいろな機種の情報も、ツクモに行けばあなたのもの。歩きまわる必要はありません。ツクモだけで十分です!!

商品のご注文は通販受注センター　フリーダイヤル **0120-377-999**　商品についての詳しいお問い合せは各店、又は☎03(3251)9911へ　代金引換配達致します！

冬のボーナス一括払い受付中!!詳しくは☎03(3251)9911へ

今注目のパソコン

SEGA TERADRIVE

「一家に一台セガのテラドライブ」

ツインCPUだから、ビデオ入力端子付TVをつなぐと専用ディスプレイでは、IBMのソフトが走りTVにはメガドライブのゲームが同時に走る!!だから

「僕はゲーム」

「おとうさんはWINDOWSでお仕事」

父子で仲良くパソコンしましょ。



TERA DRIVEシリーズにモデルは3タイプ

- IBM-PCにメガドライブを融合
- 日本語標準OS、DOS/Vを標準装備

HTR-1000(model 1)…………定価￥148,000
- メインRAM640KB
- FDD(3.5″2HD)1基内蔵　注番 BM1001

HTR-1001(model 2)…………定価￥188,000
- メインRAM1MB
- FDD(3.5″2HD)2基内蔵　注番 BM1002

HTR-1002(model 3)…………定価￥248,000
- メインRAM2.5MB
- FDD(3.5″2HD)1基内蔵
- HDD30MB内蔵　注番 BM1003

専用マウス

HTR-2300

定価￥6,800
- 分解能200カウント

注番 BM1004



ツクモ特価販売中！

今注目の!!モデル3セット

- **HTR-1002**………定価￥248,000 (model3) (30MB HDD、ジョイカード付)
- **HTR-2000**………定価￥79,800 (下記モニター)
- **HTR-2300**………定価￥ 6,800 (左記マウス)

注番 BM1005　合計定価￥334,600

ツクモ特価￥305,000

お好きなゲームソフト1本プレゼント！(IBM用のゲームソフトです。)

専用モニター

専用カラーディスプレイ　注番 BM1006

HTR-22000

定価￥79,800

14インチ ノングレア DP0.31mm、アナログRGB セパレート方式、回転台付



ツクモ特価販売中！

SHARP

X68000 XVI

PERSONAL WORKSTATION　エクシヴィ

CZ-634C-TN(チタンブラック)　注番 BM1007　定価￥368,000

HDタイプ

CZ-644C-TN(チタンブラック)　注番 BM1008　定価￥518,000

●瞬速16MHzクロック68000CPU搭載●メインメモリは標準で2Mバイト●グラフィカルユーザーインターフェイスSX-WINDOW Ver1.1搭載●80Mバイトハードディスク搭載(CZ-644C)●世界標準SCSIインターフェイス標準装備●高解像度自然色グラフィックス



ツクモ特価販売中！

X68000本体セット

【X68000XVI セット】　注番 BM1009

- CZ-634C-TN(CPU)
- CZ-614D-TN(15″DP.31mmノングレア回転台付)
- 130MBハードディスク

限定特価￥530,000(消費税別途￥15,900)

クレジット例(54回払・税込)

初回￥18,576＋月々￥13,400×53回

X68000用プリンター

シャープ

CZ-8PC5

定価￥96,800

48ドットカラー漢字熱転写プリンター



ツクモ特価販売中！　注番 BM1011

X68000用TSドライブ

TS-3XR1 定価￥44,800

3.5インチフロッピーディスクドライブ

仕様　1ドライブ、3.5インチ2HD対応 2DD用デバイスドライバ付



ツクモ特価￥35,800

注番 BM1010　(消費税別途￥1,074)

X68000用メモリーボード

1MB増設用メモリーボード

(ACE & PROシリーズ内蔵用)　注番 BM1012

ツクモ特価￥17,500(消費税別途￥ 525)

2MB増設RAMボード　注番 BM1013

ツクモ特価￥34,800(消費税別途￥1,044)

4MB増設RAMボード　注番 BM1014

ツクモ特価￥61,500(消費税別途￥1,845)

※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

ツクモおすすめパソコンセット

PC-9801DA セット

- PC-9801DA2又はU2(CPU)￥448,000
- CU-14FD(14″DP.31mm回転台付)￥74,800
- EDA-4000L(4MBメモリ)……￥44,800
- VP-1350PC(24ピンドットプリンター)￥96,800
- マウス……サービス
- MF-2HD(5枚)又はMD-2HD(10枚)サービス

注番 BM1015　合計定価￥664,400

ツクモ特価￥475,000

(消費税別途￥14,250)

クレジット例(48回払・税込)

初回￥17,878＋月々￥13,100×47回

PC-9801DX セット

- PC-9801DX2又はU2(CPU)‥￥318,000
- CU-14FD(14″DP.31mm回転台付)￥74,800
- VP-1350P(24ピンドットプリンター)‥￥96,800
- マウス……サービス
- MD-2HD(10枚)又はMF-2HD(5枚)サービス

注番 BM1016　合計定価￥489,600

ツクモ特価￥315,000

(消費税別途￥9.450)

クレジット例(30回払・税込)

初回￥15.240＋月々￥12.900×29回

PC-9801NS/E セット

- PC-9801NS/E(CPU)
- 一流メーカー40MBハードディスクパック

注番 BM1017　ツクモ特価

注目 ￥298,000

(消費税別途￥8,940)

クレジット例(30回払・税込)

初回￥14,528＋月々￥12,200×29回

IBM PS/55note SJ4

(40MB HDD内蔵)　注番 BM1018

定価￥368,000

i80386SX、2MB
A4ジャストサイズ
VGA対応レジューム機能
DOS/V搭載



ツクモ特価販売中！

PC-286VG セット

- PC-286VG-STD(CPU)…￥268,000
- CU-14FD(14″DP.31mm回転台付)￥74,800
- BJ-10V(48ドットバブルジェットケーブル付)・￥78,300
- マウス……サービス
- MD-2HD(10枚)……サービス

注番 BM1019　合計定価￥421,100

限定特価￥255,000

(消費税別途￥7,650)

クレジット例(24回払・税込)

初回￥12,900＋月々￥12,800×23回

PC CLUB セット

- PC-286C(CPU)……￥168,000
- CU-14FD……￥74,800 (14″DP.31mm回転台付)
- MF-2HD(5枚)……サービス

注番 BM1020　合計定価￥242,800

ツクモ特価￥165,000

(消費税別途￥4,950)

クレジット例(20回払・税込)

初回￥11,343＋月々￥9,600×19回

PC-386 NOTE W セット

- PC-386NW2(2FDDタイプ)……￥278,000
- BJ-10V……￥79,800 (48ドットバブルジェットケーブル付)
- EMB-4000……￥64,800 (4MBメモリー)

注番 BM1021　合計定価￥422,600

ツクモ特価￥298,000

(消費税別途￥8,940)

クレジット例(30回払・税込)

初回￥14,523＋月々￥12,200×29回

FM TOWNS-20F セット

- FM TOWNS-20F(CPU)￥328,000
- FMT-DP533(CRT)……￥69,800
- キーボード……￥30,000 (テンキー付、JIS又は親指)

注番 BM1022　合計定価￥427,800

ツクモ特価~~￥305,000~~

更にプライスダウン！

※上記セットのモニターをXC-1498CⅡ(三菱14″DP.28mmノングレア回転台付)に変更した場合、特価は￥10,000UPになります。

※上記セットのモニターをCMT-A14U2S(三洋14″DP.28mmノングレア回転台付)に変更した場合、特価は￥9,000UPになります。

目玉品

MSX2用プリンタ
- 24ドット熱転写
- ワープロソフト付

注番 BM1023

限定特価 **¥14,800**

人気ゲームソフトベストランキング

X68000ゲーム ベスト5	PC9801ゲーム ベスト5
1 イース	1 栄冠は君に2
2 生中継68	2 ダイナソア
3 A列車で行こうIII	3 プリンセスメーカー
4 パロディウスだ！	4 アルシャーク
5 銀河英雄伝説II デラックスプラスキット	5 ベストプレーベースボール

ツクモグローバルカード

18才以上なら学生でもOK！

入会者好評受付中〃
〜国内・海外でも使える多機能カード
ジャックス・VISAの提携カードです。分割払い、ボーナス払いもOK！
海外旅行傷害保険や各種サービスがついています。パソコン本店にあるキャッシュディスペンサーで、キャッシングOK／クレジット申し込みと同時にカード申し込みOK！
お申し込みは ☎03(3251)9898 又は各店で

※各店頭では、JCB、日本信販、DC、セントラル・マスター他各種カードも取り扱っております。

周辺機器いろいろPCシリーズ用

X68000/FM TOWNS用ハードディスク

アイテック
TX-80 定価¥108,000（SCSI、SASI両用・80MB）
ツクモ特価 **¥88,000**（消費税別途¥2,640） 注番 BM1024
TX-130 定価¥138,000（SCSI・130MB）
ツクモ特価 **¥110,000**（消費税別途¥3,300） 注番 BM1025
TX-180 定価¥185,000（SCSI・180MB）
ツクモ特価 **¥148,000** 注番 BM1026
（消費税別途¥4,440）
（色：ブラックとグレーがあります）
※X68000SUPER及びXVIシリーズ以外の機種はCZ-6BSI（SCSIボード）定価¥29,800が必要です。
※FM TOWNSI及び2の機種の方はSCSIボード、FMT-121定価¥30,000が必要です。

〈PCシリーズ用〉

緑電子 **LittleE-40mkII**
定価¥98,000
SASI、40MB・39ms
ツクモ特価 **¥54,800**（消費税別途¥1,644） 注番 BM1027

PC-9801NS/E用HDD PACK新製品登場!!

緑電子 **BLT-N40**（40MB、23ms、メイブル付）
定価¥98,000 ツクモ特価 **¥79,800**
日本テクサ **TR-NE40**（40MB、23ms、METS 2ショット付）
定価¥98,000 ツクモ特価 **¥79,800**
ICM **PACK E40**（40MB、23ms、EOシステム付）
定価¥118,000 ツクモ特価 **¥94,800**
▲こちらのHDD PACKは、日本テクサとなります

〈カラーイメージスキャナ〉

SHARP **JX-220X**
定価¥168,000
A4サイズ
約50秒の高速読み取り
注番 BM1029
ツクモ特価販売中！

〈ノート型プリンター〉

Canon **BJ-10V**
定価¥74,800
48ドット
バブルジェットプリンター
（ケーブルは別売です）
注番 BM1030
ツクモ特価販売中！

ゲームの王様!!MSX

Panasonic パーソナルコンピュータ
スーパーターボ **A1ST**
定価¥87,800
MSX turbo R
注番 BM1038
今ツクモでこちらの商品をお求めの方に…
マウス + JOYカード + ディスケット2枚 をプレゼント!!
ツクモ特価 **¥6?,800**

ツクモおすすめコンピューターミュージック

X68000用MIDIセット

（Aセット）
- CM-32L ………… ¥69.000
- SX-68M ………… ¥19.800
- Mu-1 ………… ¥19.800

注番 BM1031 合計定価¥108.600
限定特価 **¥88,000**
（消費税別途 ¥2.640）
クレジット例（18回払・税込）
初回¥7.223＋月々¥5.600×17回

（Bセット）
- CM-64 ………… ¥129.000
- SX-68M ………… ¥19.800
- Mu-1 ………… ¥19.800

注番 BM1032 合計定価¥168.600
ツクモ特価 **¥138,000**
（消費税別途¥4.140）
クレジット例（18回払・税込）
初回¥9.318＋月々¥8.900×17回
※「Misicstudio PRO68K」Ver2.0又は「Music PRO68K」<MIDI>のソフトの場合には、¥9,500プラスになります。また、これらのソフトウェアがバージョンアップにより価格が変更になった場合には変更となります。

PC-9801/PC-286シリーズ用MIDI

ローランド
ミュージ郎Jr.BORD
定価¥59,800
注番 BM1033
ツクモ特価販売中

KAWAI 注番 BM1034
サウンドパレット
NEC PC-9801シリーズ対応
（必要メモリー：640KB）
定価¥54,800
ツクモ特価販売中
（NOTE用もあります。）

FM音源ボード（EMS対応）

	スーパーステレオ	スーパーEMS	同時発声数	音色数	リズム5音	ADPCM	JOYスティック対応	リバーブ出力	スピーカー		
リトルオーケストラLS	●	●	6	82	—	—	●	—	—	¥20,000	特価¥15,800
リトルオーケストラRS	●	●	6	82	—	—	●	●	●	¥26,000	特価¥19,800
サウンドオーケストラLS	●	●	15	115	●	—	●	—	●	¥30,000	特価¥23,800
サウンドオーケストラVS	●	●	16	116	●	●	●	—	●	¥36,000	特価¥28,800
SOS2	サポートプログラム									¥20.000	特価¥16,000

コンピューターミュージックの事ならツクモ7号店2Fにオマカセ！

パソコンラックいろいろ……送料サービス（離島を除く）

シグマA・P・O 注番 BM1035
F3 定価¥38,000
- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×610(W)

※サイドテーブル（別売）¥7,800
ツクモ特価 **¥19,400**

シグマA・P・O 注番 BM1036
F5 定価¥48,000
- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

※サイドテーブル（別売）¥7,800
ツクモ特価 **¥29,000**

エレコム 注番 BM1037
DS-31 定価¥13,000
ツクモ特価 **¥10,800**
- 天板（スチール製）
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット（オプション）FO-60E
ツクモ特価 **¥3,200**

商品の注文専用フリーダイヤル

0120-377-999

超特価の事なら今すぐTEL!!
ご利用ください。通信販売

☎03(3251)9911

—— 代金引き換えでお申し込みの方は ——
- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
- 配達日の指定もできます

—— 現金書留でお申し込みの方は ——
- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ツクモ通販センター

—— 銀行振込でお申し込みの方は ——
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい
三和銀行 秋葉原支店 ㊢1009939 ツクモデンキ宛

—— クレジットでお申し込みの方は ——
- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
お申し込みもお電話1本でOK！

—— 取り扱いカード ——
- セントラル ● ジャックス ● VIPカード ● ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話1本でOK！

—— 各種リース払い ——
- 詳しくは各店にお問い合せ下さい　ケースに合わせてご相談に応じます

☆夜10時迄受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-3251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM10係

氏名　（　　）才
住所
☎
商品名　注文番号
商品代金 ¥　消費税3% ¥
合計代金 ¥　同封代金 ¥
周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店

㊔AM10:15〜PM7:00
パソコン本店………☎03-3253-5599 ㊡毎週木曜（10/10を除く）
AV/カメラ館B1…☎03-3254-3999 ㊡毎週水曜
ニューセンター店…☎03-3251-0987 ㊡毎週木曜（10/10を除く）
5号店………☎03-3251-0531 ㊡毎週木曜（10/10を除く）
7号店………☎03-3253-4199 ㊡毎週木曜（10/10を除く）

ツクモニューセンター店は、お持ちのコンピューターを高額買取り致します。
ツクモ買取りセンター ㊫AM11:00〜PM5:00 ☎03(3251)9977

ツクモ名古屋1号・2号店

㊔AM10:00〜PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内㊡毎週月曜（9/16、23を除く）
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内㊡毎週水曜

ニューメディアプラザ ツクモ札幌店

㊔AM10:30〜PM7:30 ㊡毎週木曜（10/10を除く）
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

※表示価格には消費税は含まれておりません。

注目!! 冬のボーナス一括払い 手数料(金利)無料
(平成3年10月末/11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

9/10〜10/10



NEC PC-8801MC2
■ PC-8801 model 2
定価￥199,000
超特価 ￥56,000
(送料・消費税込み￥58,710)

新品限定 30本 単品

モデム
NEC■COMSTARZ-CLUB24/5
定価￥39,800
▶特価￥26,500
(送料・消費税込￥28,325)
オムロン■MD-24FB5V
定価￥39,800
▶特価￥26,500
(送料・消費税込み￥28,325)

■スター・プリンター(PC用)
(ケーブル・用紙付)(定価￥69,800)
⊙TX-24CL
●24ドット熱転写漢字カラー
超特価￥33,000
(送料・消費税込み￥35,020)

■TEAC(DISK&DISK)
⊙FDD付SCSIハードディスクD
①DD-41
(IF付)定価￥148,000
特価￥ 83,000
②DD-101
(IF付)定価￥208,000
特価￥136,000

■SNE＝サウンドボード(98 エプソン用)
●LITTLE-ORCHESTRA-L
(ステレオ EMS ジョイスティック)
定価￥18,000▶特価￥9,300
(送料・消費税込み￥10,094)

■SNE＝テンキーユニット(286L LE用)
●GINGA-286L
定価￥15,000▶特価￥7,500
(送料・消費税込￥8,240)

■ファイン スキャナー256(HAL研)
●HGS-10(PC-98/エプソン用)
定価￥39,800
▶特価￥26,900

NEC

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、マウス＋M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています。

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター14インチ、回転台付、アナログ専用(PC-98 エプソン 88専用モニター)640×400ドット(4050文字)

NEC PC-98DO+/DX/DA/DS/UF (送料￥2,000)

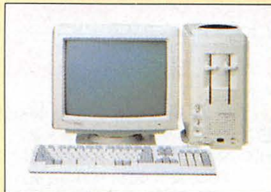


	定価	特価
①PC-98DO++CU-14GD	￥347,800	特価価格はTEL下さい
②9801DX2＋CU-14GD	￥387,800	特価￥223,000
③DX/U2＋CU-14GD	特価￥387,800	特価￥223,000
④DX5＋CU-14GD	￥537,800	特価￥339,000
⑤DX/U5＋CU-14GD	￥537,800	特価￥339,000
⑥DA2 ＋CU-14GD	￥517,800	特価￥301,000
⑦DA/U2＋CU-14GD	￥517,800	特価￥301,000
⑧DA5 ＋CU-14GD	￥667,800	特価￥410,000
⑨DA/U5＋CU-14GD	￥667,800	特価￥417,000
⑩DS2 ＋CU-14GD	￥427,800	特価￥273,000
⑪DS/U2＋CU-14GD	￥427,800	特価￥273,000
⑫DS5 ＋CU-14GD	￥577,800	特価￥360,000
⑬DS/U5＋CU-14GD	￥577,800	特価￥368,000
⑭DA7 ＋CU-14GD	￥767,800	特価￥500,000
⑮DA/U7＋CU-14GD	￥767,800	特価￥503,000
⑯UF ＋CU-14GD	￥287,800	特価￥182,000
⑰UR ＋CU-14GD	￥287,800	特価￥174,000
⑱UR-20＋CU-14GD	￥417,800	特価￥259,000

EPSON PC-286/386シリーズ (送料￥2,000)

	定価	特価
①PC-386GE5/2＋CU-14GD	￥367,800	特価￥242,000
②PC-386GE5B/2B＋CU-14GD	￥497,800	特価価格はTEL
③PC-386GE3＋CU-14GD	￥392,800	特価価格はTEL
④PC-386GS5/2＋CU-14GD	￥467,800	特価￥309,000
⑤PC-386GS5E/2E＋CU-14GD	￥667,800	特価価格はTEL
⑥PC-386GS3＋CU-14GD	￥492,800	特価価格はTEL
⑦PC-286VG-STD＋CU-14GD	￥337,800	特価￥189,000
⑧PC-286C-STD＋CU-14GD	￥237,800	特価￥146,000
⑨PC-386M-STD＋CU-14GD	￥397,800	特価￥225,000
⑩PC-386VR-STD＋CU-14GD	￥427,800	特価￥229,000

NEC PC-8801MC model2/FE (送料￥2,000)



■PC-8801MC model 2セット
Ⓐセット：PC-8801MC model 2
＋
CU-14GD(シャープ・ディスプレイ)
＋
M-2HD＋ジョイカード
(送料・消費税込み ￥99,910)
P&A特選
定価合計￥268,800
P&A超特価￥95,000

■P&A㊕＝限定 PC-8801FEセット
Ⓑセット：PC-8801FE＋M-2D(10枚)＋ジョイカード
定価￥129,000……大特価￥47,000
[⊙家庭用テレビにつなげる ビデオ端子があればOK!!]

●98シリーズ、エプソン、88シリーズのモニターを

			定価	
①CU-14KD	(シャープ)	(0.28)	￥89,800に変更の場合	￥8,500
②CU-14FD	(シャープ)	(0.31)	￥74,800に変更の場合	￥3,000
③XC-1498CII	(三菱)	(0.28)	￥107,000に変更の場合	￥9,000
④XC-98V3	(三菱)	(0.28)	￥128,000に変更の場合	￥28,000
⑤CU-14TV	(シャープ)	(0.31)	￥99,800に変更の場合	￥32,000
⑥PC-KD854N	(NEC)	(0.39)	￥84,800に変更の場合	￥3,000
⑦PC-KD862S	(NEC)	(0.39)	￥99,800に変更の場合	￥26,000
⑧PC-KD882	(NEC)	(0.31)	￥89,800に変更の場合	￥17,000
⑨PC-KD881	(NEC)	(0.28)	￥118,000に変更の場合	￥36,000
⑩PC-TV354	(NEC)	(0.39)	￥110,000に変更の場合	￥26,000
⑪PC-TV454	(NEC)	(0.35)	￥128,300に変更の場合	￥34,000
⑫PC-TV455	(NEC)	(0.31)	￥147,000に変更の場合	￥44,000
⑬N-5913U	(NEC)	(0.31)	￥120,000に変更の場合	￥37,000
⑭CR-4000	(エプソン)	(0.31)	￥94,800に変更の場合	￥16,000
⑮CR-5000	(エプソン)	(0.28)	￥138,000に変更の場合	￥54,000
⑯CR-5500	(エプソン)	(0.28)	￥168,000に変更の場合	￥80,000

を加算して下さい。

	定価	特価
●マウス(PC-88用)	￥7,800	特価￥4,500
●キーボード・カバー(PC-88 98、エプソン用)	￥3,500	特価￥2,800
●TVフィルター(紫外線カット)(PC-88 98用、エプソン)	￥5,000	特価￥3,800

●定休日 毎週水曜日(祭日の場合は翌日になります。
●本広告の掲載の商品については、消費税は含まれておりません。

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料￥1,000)

■キャノン BJ-10V(定価￥74,800)
(PC用・ケーブル用紙付)
超特価￥47,500
(送料・消費税込￥49,955)

■スター・プリンター(PC用)
(ケーブル・用紙付)(定価￥79,800)
⊙JP-100(オートシートフィーダ付)
●80桁・インパクト漢字プリンタ
超特価￥47,000
(送料・消費税込み￥49,440)

	定価	特価
Ⓐセット：PC-PR201/80A(NEC)	￥275,000	特価￥179,000
Ⓑセット：65A(〃)	￥215,000	特価￥135,000
Ⓒセット：60A(〃)	￥158,000	特価￥107,000
Ⓓセット：45A(〃)	￥95,000	特価￥64,500
Ⓔセット：PC-PR201/60 (〃)	￥135,000	特価￥89,000
Ⓕセット：PR101/60 (〃)	￥115,000	特価￥79,000
Ⓖセット：PR100/40 (〃)	￥85,000	特価￥61,000
Ⓗセット：PR-150N (〃)	￥69,800	特価￥47,000
Ⓘセット：PR150VH (〃)	￥99,800	特価￥69,000
Ⓙセット：PR350 (〃)	￥168,000	特価￥114,000
Ⓚセット：PR150VL (〃)	￥84,800	特価￥57,500
Ⓛセット：PR150T (〃)	￥64,800	特価￥43,500
Ⓜセット：PR1000 (〃)(EPカートリッジ付)	￥288,000	特価 価格はTEL!
Ⓝセット：PR2000 (〃)(〃)	￥478,000	特価 価格はTEL!
Ⓞセット：PR3000PS (〃)(〃)	￥658,000	特価￥463,000
Ⓟセット：AP-600PC (エプソン)	￥64,800	特価￥38,000
Ⓠセット：AP-900PC (〃)	￥94,800	特価￥54,500
Ⓡセット：VP-960PC (〃)	￥118,000	特価￥79,000
Ⓢセット：VP-1600PC(〃)	￥125,000	特価￥74,000
Ⓤセット：VP-2600PC(〃)	￥145,000	特価￥82,500
Ⓤセット：XP-2000PC(〃)	￥198,000	特価￥138,000
Ⓥセット：HG-4000PC(〃)	￥198,000	特価￥138,500
Ⓦセット：LP-3000 (〃)	￥254,000	特価￥183,000
Ⓧセット：AP-300PC (エプソン)	￥59,000	特価￥43,500
Ⓨセット：VP-300PC (〃)	￥69,800	特価￥51,000
Ⓩセット：TX-24CL (スター)	￥69,800	特価￥33,000
⊙セット：JR-200CL(〃)	￥134,800	特価￥59,500
⊙セット：JP-200 (〃)	￥104,800	特価￥52,000
⊙セット：M-1724α(ブラザー)	￥95,000	特価￥49,500
⊙セット：M-1924P(〃)	￥148,000	特価￥59,000
⊙セット：BJ-330J(キャノン)(カートリッジ付)	￥208,000	特価￥139,000
⊙セット：BJ-10V (〃)	￥74,800	特価￥47,500
⊙セット：LBP-A404(LIPSIII)(PC用)(キャノン)	￥355,000	特価￥256,000
⊙セット：-B406(LIPSIII)(〃)(〃)	￥588,000	特価￥428,000

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料￥1,000)

NEC

	定価	特価
①PC-9801NS/E	￥278,000	特価￥194,000
②PC-9801NS/E20	￥378,000	特価 価格はTEL
③PC-9801NS/E40	￥418,000	特価 価格はTEL
④PC-98HA	￥198,000	特価￥105,000
⑤PC-9801NV	￥248,000	特価￥155,000
⑥PC-9801TmodelF51	￥850,000	特価￥595,000
⑦PC-9801TmodelF71	￥950,000	特価￥665,000
⑧PC-9801TmodelW7	￥750,000	特価￥525,000



EPSON

	定価	特価
①PC-386NW 2	￥278,000	特価￥185,000
② NW 1A	￥378,000	特価￥262,000
③ NW 1B	￥418,000	特価￥287,000
④ BOOK-L	￥378,000	特価￥272,000
⑤PC-286BOOK-STD	￥258,000	特価￥173,000
⑥ LP	￥298,000	特価￥195,000



DYNA BOOK

	定価	特価
①J-3100SX-001	￥258,000	特価￥165,000
② SX-002	￥298,000	特価￥178,000
③ SX-021	￥368,000	特価￥220,000
④J-3100GS-001	￥198,000	特価￥139,000
⑤ GS-002	￥228,000	特価￥148,000
⑥J-3100SS-002	￥228,000	特価￥139,000
⑦ SS-02E	￥328,000	特価￥200,000

9801&エプソン用サウンドボード (送料￥500)

		定価	特価
ⒶPC-9801-26K	(NEC)	￥25,000	特価￥20,000
Ⓑリトル・オーケストラ	(SNE)	￥22,000	特価￥13,500
Ⓒリトル・オーケストラL	(SNE)	￥18,000	特価￥9,500
Ⓓサウンド・オーケストラVS	(SNE)	￥36,000	特価￥22,800
Ⓔサウンド・オーケストラLS	(SNE)	￥30,000	特価￥19,000
Ⓕリトルオーケストラ RS	(SNE)	￥26,000	特価￥16,800
Ⓖリトル・オーケストラSS	(SNE)	￥22,000	特価￥14,300
Ⓗリトル・オーケストラLS	(SNE)	￥20,000	特価￥13,000
ⒾSOS2(ユーティリティソフト)	(SNE)	￥12,000	特価￥8,600
Ⓙサウンド・MUSICIAN	(SNE)	￥25,000	特価￥15,300
Ⓚリトル・MUSICIAN	(SNE)	￥12,000	特価￥8,000

P&A特選セット ▶ サウンド・ボードとMUSICIANをセットで購入すると、またまた格安!!

①リトル・オーケストラL ＋ リトル・MUSICIAN
(定価￥30,000)
特価￥16,300

②サウンド・オーケストラVS ＋ サウンド・MUSICIAN
(定価￥61,000)
特価￥36,800

■上記以外の組合せも有ります。お電話下さい。

●掲載の価格は、8月中現在です。価格は変動致しますので、振込み、現金書留、送付前に、お電話にてご確認下さい。

P&AがズバリP超特価セールでご奉仕!!

アフターサービス万全……▶全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応致します。
初期不良、輸送トラブルetc.……▶万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます

★超低金利クレジットOK.!!1回～84回払いまでOK.!!
- お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
- 本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
- ビジネスソフト定価の20%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

■緑電子	■緑電子(SCSI)	■キャラベル(SCSI)	■日本テクサ(SASI)
◉NOTE-PACK20 ●PC-9801N/NS専用 ●20M 定価¥138,000 P&A超特価¥44,000 (送料・消費税込み¥46,350)	◉PS-40 ●40M ●インターフェース付 定価¥108,000 P&A超特価¥57,000 (送料・消費税込み¥59,740)	◉AV-050HC ●ONE-SLOTタイプ ●98/エプソン・シリーズ対応 定価¥108,000 P&A超特価¥66,000 (送料・消費税込み¥69,010)	◉TRUST-40S II(内蔵) ●20MB+20MB分割調整 定価¥98,000 P&A超特価¥49,500 (送料・消費税込み¥52,015)

ハードディスク　(送料¥1,000)

テクサ
- ●TRUST40S II……定価¥98,000▶特価¥49,500
- ● 80S II……定価¥138,000▶特価¥84,500
- ● EX80S II……定価¥148,000▶特価¥90,000
- ● EX180S II……定価¥198,000▶特価¥127,000
- ●STATION-40S (I/F付)……定価¥133,000▶特価¥58,000
- ● 80S II(〃)……定価¥148,000▶特価¥90,000
- ● 180S II(〃)……定価¥198,000▶特価¥134,000
- ●DASH40S II……定価¥98,000▶特価¥65,000
- ● 80S II……定価¥138,000▶特価¥92,500
- ●Carry Pack20……定価¥99,800▶特価¥68,000
- ●STATION-n40S(N、NS用)……定価¥128,000▶特価¥89,500
- ●TRUST-IN40S(オンボードタイプ)……定価¥98,000▶特価¥60,000

緑電子
- ●横浜 Y 040……定価¥108,000▶特価¥72,500
- ●横浜 Y 100……定価¥138,000▶特価¥93,500
- ●Professor PS-40(I/F付)……定価¥108,000▶特価¥57,000
- ● 90(〃)……定価¥148,000▶特価¥93,000
- ●ビルトN40(NS/E用)……定価¥98,000▶特価¥67,800
- ●Little-E40MK II……定価¥98,000▶特価¥51,000
- ● E80……定価¥128,000▶特価¥80,000
- ●Note side40……定価¥118,000▶特価¥79,000
- ● Base40……定価¥148,000▶特価¥105,000

ICM
- ●RC-40+IF-2720……定価¥98,000▶特価¥69,500
- ●HC-40+IF-2750……定価¥108,000▶特価¥77,000
- ● -100ES……定価¥138,000▶特価¥97,000
- ● -135ES……定価¥188,000▶特価¥134,000
- ● -180ES……定価¥218,000▶特価¥153,000
- ●INTER-100ES……定価¥128,000▶特価¥90,500
- ● -135ES……定価¥178,000▶特価¥126,000
- ● -180ES……定価¥198,000▶特価¥140,000
- ●Lilliput N/NS/SC-40……定価¥128,000▶特価¥93,000
- ●Pack-A40……定価¥138,000▶特価¥100,000
- ●Pack-E40……定価¥118,000▶特価¥84,000
- ●C-FLAT(cb)……定価¥108,000▶特価¥76,500

キャラベル
- ●AV-090DX……定価¥158,000▶特価¥107,000
- ● -130DX……定価¥188,000▶特価¥127,000
- ● -250DX……定価¥338,000▶特価¥228,000
- ● -400DX……定価¥468,000▶特価¥315,000
- ●ST-130……定価¥178,000▶特価¥121,000
- ●AV-020SXE……定価¥78,000▶特価¥57,500
- ●AV-040SXE……定価¥108,000▶特価¥79,500
- ●AV-040NS II……定価¥108,000▶特価¥77,000
- ● -050HC(ONE-SLOT)……定価¥108,000▶特価¥66,000

ロジテック
- ●SHD-40(JUST-IN)……定価¥99,800▶特価¥65,000
- ●LHD-34VJ……定価¥134,800▶特価¥92,000
- ● S40N……定価¥110,000▶特価¥77,000
- ● S100N/S100H……定価¥168,000▶特価¥115,000

テクノ ジャパン
- ●TR-41……定価¥69,800▶特価¥47,000
- ●TR-81……定価¥108,000▶特価¥70,000
- ●PD-50GS……定価¥116,000▶特価¥72,000
- ● 100GS……定価¥148,000▶特価¥96,000
- ● 130GSX……定価¥168,000▶特価¥107,000

コンピュータ リサーチ
- ●CRC-IHR4……定価¥98,000▶特価¥58,000
- ● IHR8……定価¥158,000▶特価¥77,000
- ● SC90A(I/F付)……定価¥142,000▶特価¥94,000
- ● SC130A(〃)……定価¥168,000▶特価¥110,000

アイテック
- ●DH-100……定価¥138,000▶特価¥99,000
- ●DH-130……定価¥148,000▶特価¥105,500
- ●DH-180……定価¥198,000▶特価¥135,000
- ●DD-100……定価¥135,000▶特価¥97,000
- ●DD-130……定価¥145,000▶特価¥104,000
- ●DD-180……定価¥195,000▶特価¥134,000

コニック
- ●AW-N114C……定価¥195,000▶特価¥96,500
- ●PCH-A80C……定価¥158,000▶特価¥86,500
- ● -A130C……定価¥185,000▶特価¥104,000

RAMディスク▶I/Oデータには、全てPIO-IOS-10STD(ソフト)が付きます　(送料¥500)

■メルコ
- ●EMJ-1000L……特価¥17,200
- ● 2000L……特価¥23,600
- ● 4000L……特価¥39,800
- ● 6000L……特価¥58,500
- ● 8000L……特価¥76,600
- ● 12ML……特価¥109,000
- ● 16ML……特価¥144,000
- ●EXJ-1000L……特価¥17,200
- ● 2000L……特価¥24,200
- ● 4000L……特価¥41,300
- ● 4000E……特価¥41,300
- ●EDX-0 (DX用)……特価¥7,300
- ● 2000(〃)……特価¥24,800
- ● 4000(〃)……特価¥42,500
- ● 8000(〃)……特価¥78,000
- ●MDA-4000(RA用)……特価¥35,400
- ●EDA-0 (RA21 DA用)……特価¥7,000
- ● 2000(〃)……特価¥24,000
- ● 4000(〃)……特価¥40,000
- ● 6000(〃)……特価¥58,000
- ● 8000(〃)……特価¥75,000
- ● 10M(〃)……特価¥92,000
- ● 12M(〃)……特価¥108,000
- ●EDS-2000(DS用)……特価¥24,000
- ● 4000(〃)……特価¥40,000
- ●MRS-2000L(RS用)……特価¥24,200
- ● 4000L(〃)……特価¥41,300
- ●MES-3000L(ES用)……特価¥33,500
- ●XMC-2000L……特価¥21,000
- ●XMB-1000L……特価¥13,200
- ●MRC-1000L(RA2用)……特価¥24,100
- ● 3000L(〃)……特価¥33,600
- ●MRL-4000L(RL用)……特価¥41,300
- ●EMP-2000L(エプソンLAPTOP)……特価¥27,600
- ● 4000L(〃)……特価¥45,100
- ●EML-2000L(9801LAPTOP)……特価¥28,300
- ● 4000L(〃)……特価¥45,900
- ● RCS-8000(NOTE用)……特価¥102,500
- ● 2000(〃)……特価¥25,500
- ● 4000(〃)……特価¥49,000
- ● 6000(〃)……特価¥75,800
- ●PCT-1000(ダイナブック用)……特価¥18,000
- ●RCT-2000(ダイナブック用)……特価¥25,000
- ● 4000(〃)……特価¥42,800
- ● 8000(〃)……特価¥79,000
- ●EMB-2000(〃)……特価¥27,600
- ● 4000(〃)……特価¥45,100
- ●HC-U2L……特価¥5,000
- ● 256L……特価¥8,500
- ● 512L……特価¥12,200
- ●SDL-4000(シリコンディスク)……特価¥56,500
- ● 8000(〃)……特価¥85,000
- ● 20M(〃)……特価¥170,000
- ● 48M(〃)……特価¥368,000
- ● 80M(〃)……特価¥590,000

■I・Oデータ
- ●SDB- 8M(シリコンディスク)……特価¥78,000
- ●SDB-16M(〃)……特価¥135,000
- ●SDB-24M(〃)……特価¥184,000
- ●SDB-32M(〃)……特価¥241,000
- ●SDB-40M(〃)……特価¥297,000
- ●PIO-PC34FX-1MA……特価¥17,100
- ● 2MA……特価¥24,800
- ● 4MA……特価¥40,500
- ● 8MA……特価¥77,500
- ● PC34F-3MA……特価¥33,500
- ● PC34F-6MA……特価¥60,700
- ●PIO-PC34F-12MA……特価¥111,000
- ● 16MA……特価¥144,000
- ●PIO-PC34N-2MA……特価¥21,000
- ● 4MA……特価¥36,900
- ● 6MA……特価¥52,800
- ● 8MA……特価¥66,000
- ● EX-34F2MA……特価¥24,000
- ● 4MA……特価¥42,000
- ● 8MA……特価¥74,300
- ● 9234G-0.5ML……特価¥12,500
- ● 1ML……特価¥17,200
- ● 1.5ML……特価¥20,700
- ● 2ML……特価¥22,800
- ● 3ML……特価¥32,000
- ● 4ML……特価¥39,100
- ●PIO-9234G-8ML……特価¥81,200
- ● 16ML……特価¥167,000
- ● RA34-3MB(RA2用)……特価¥34,200
- ● DA134-4M(DA RA21用)……特価¥33,800
- ● 6M(〃)……特価¥54,500
- ●PIO-DA134-8M(〃)……特価¥67,000
- ● 10M(〃)……特価¥84,000
- ● 12M(〃)……特価¥98,000
- ● DS134-4M (DS用)……特価¥35,400
- ● 132-2MA(RS用)……特価¥24,900
- ● 134-2MB……特価¥21,500
- ● 4MB……特価¥37,300
- ● ES34-1MA(ES用)……特価¥18,700
- ●PIO-ES34-3MB……特価¥34,500
- ●PC34SL-1MA(ラップトップ)……特価¥19,200
- ● 2MA……特価¥30,000
- ●EP-386M-2MA(396M)……特価¥32,800
- ●PIO-SIM61-2MA……特価¥21,500
- ●PIO-31SS-1MB (ダイナブック)……特価¥12,500
- ● 1.5MB (〃)……特価¥17,200
- ● 2MB (〃)……特価¥23,900
- ● 4M S(〃)……特価¥51,000
- ● 8M S(〃)……特価¥99,000
- ●PIO-98NT-2MC(NOTE用)……特価¥28,300
- ● 98NT-2MP(〃)……特価¥26,800
- ● 98NT-4MP(〃)……特価¥54,500
- ● EP-286BOOK-2M……特価¥34,400
- ● 4M……特価¥59,200
- ● IOS-10mini Ver2……特価¥3,800
- ● IOS-10STD……特価¥4,500
- ● D.H.TOOL……特価¥11,900

■NEOS
- ●NS-EMS 2M……特価¥19,500
- ●NS-EMS 4M……特価¥31,900
- ●NE-EMS 2L……特価¥20,600
- ● EMS 4L……特価¥34,600
- ● EMS 8L……特価¥63,900
- ●NE-SUB 2L……特価¥19,200
- ● SUB 4L……特価¥33,700
- ●GOLD3100-1M(ダイナブック)……特価¥22,300
- ● 2M(〃)……特価¥30,000

数値データプロセッサー(インテル)　(送料¥1,000)

- ①JBOX8087……定価¥19,000▶特価¥13,500
- ②JBOX8087-1……定価¥36,000▶特価¥17,300
- ③JBOX8087-2……定価¥27,200▶特価¥18,900
- ④JBOX80287-XL……定価¥24,800▶特価¥20,000
- ⑤JBOX387DX-16……定価¥58,400▶特価¥36,000
- ⑥JBOX387DX-20……定価¥62,000▶特価¥37,000
- ⑦JBOX387DX-25……定価¥67,000▶特価¥41,500
- ⑧JBOX387DX-33……定価¥72,000▶特価¥43,000
- ⑨JBOX387SX-16……定価¥37,000▶特価¥29,500
- ⑩JBOX387SX-20……定価¥40,000▶特価¥32,000
- ⑪JBOX487SX-20……定価¥120,000▶特価¥95,000

周辺機器コーナー　(送料¥1,000)

NEC	EPSON	ROLAND
●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥103,300	●GT-1000 定価¥79,800 特価¥57,500	●Sketch Mate(スケッチ・メイト) 定価¥69,800 特価¥52,500

- A PC-IN505 (NEC)……定価¥138,000▶特価¥98,800
- B 506 (〃)……定価¥228,000▶特価¥160,000
- C 502N(〃)……定価¥99,800▶特価¥77,800
- D GT-6000(エプソン)……定価¥178,000▶特価¥125,000
- E 100V(〃)……定価¥44,800▶特価¥31,700
- F HS-40CLH+HS-BD(オムロン)……定価¥64,800▶特価¥45,500
- G HS-60FH +HS-BD(〃)……定価¥64,800▶特価¥45,500
- H HS-7R II(オムロン)……定価¥39,800▶特価¥25,800
- I 10R II(〃)……定価¥49,800▶特価¥33,000
- J HVS-10(HAL研)……定価¥29,800▶特価¥21,500
- K HGS-10(〃)……定価¥39,800▶特価¥26,900
- L JX-100S(シャープ)……定価¥89,800▶特価¥48,500
- M JX-220 (〃)……定価¥145,000▶特価¥107,900
- N IO-735X (〃)……定価¥248,000▶特価¥169,000
- O COMSTARZCLuB24/5(NEC)……定価¥39,800▶特価¥26,500
- P 24/4(〃)……定価¥34,800▶特価¥23,400
- Q PV-M24B5(AIWA)……定価¥39,800▶特価¥28,400
- R A 24B5(〃)……定価¥39,800▶特価¥28,400
- S MD-24FB5V (オムロン)……定価¥39,800▶特価¥26,500
- T MD-96FS5V(オムロン)……定価¥198,000▶特価¥137,000
- U 24FP5 II(〃)……定価¥42,800▶特価¥28,200
- V 24FN5 (〃)……定価¥44,800▶特価¥29,800
- W 24FN4 (〃)……定価¥39,800▶特価¥26,800
- X DXY-1200(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥119,000
- Y 1300(〃)……定価¥228,000▶特価¥172,000
- Z ミュージ郎 (〃)……定価¥158,000▶特価¥128,000
- ●ミュージ郎Jr(NOTE)(ローランド)……定価¥93,000▶特価¥77,500
- ● (BOARD)(〃)……定価¥59,800▶特価¥49,000

外付FDD　(送料¥1,000)

- ●FD-30S(3.5"×1)(ティアック)……定価¥39,800▶特価¥20,900
- ● 30W(3.5"×2)(〃)……定価¥59,800▶特価¥31,300
- ●LITTLE-F (3.5"×1)(緑電子)……定価¥39,800▶特価¥16,800
- ● F2 (3.5"×2)(〃)……定価¥59,800▶特価¥29,500
- ● ZFS(3.5"×1)(〃)……定価¥39,800▶特価¥24,000
- ● ZFW(3.5"×2)(〃)……定価¥59,800▶特価¥37,500
- ●CRC-FD3.5SA(3.5"×1自動)(C・リサーチ)……定価¥38,800▶特価¥23,800
- ● FD3.5WA(3.5"×2自動)(〃)……定価¥58,800▶特価¥35,700
- ● FD5SA (5" ×1自動)(〃)……定価¥43,800▶特価¥27,500
- ● FD5WA (5" ×2自動)(〃)……定価¥65,800▶特価¥41,200
- ● FD3.5N (3.5"×1)(9801N用)(C・リサーチ)……定価¥45,800▶特価¥30,900
- ● FD5N (5" ×1)(〃)(〃)……定価¥45,800▶特価¥31,600
- ● FD3.5F' (3.5"×1)(286N用)(〃)……定価¥43,800▶特価¥28,200
- ● FD5F' (5" ×1)(〃)(〃)……定価¥43,800▶特価¥30,500
- ● FD3.5T (3.5"×1)(〃)(〃)……定価¥39,800▶特価¥25,500
- ● FD5T (5" ×1)(〃)(〃)……定価¥39,800▶特価¥27,800
- ●FDC-377(3.5"×1自動)(アクセル)……定価¥39,800▶特価¥24,400
- ● 378(3.5"×2自動)(〃)……定価¥59,800▶特価¥35,500
- ●FDC-57(5"×1、DD、HD自動)(アクセル)……定価¥68,000▶特価¥36,500
- ● 58(5"×2、DD、HD自動)(〃)……定価¥98,000▶特価¥46,500
- ●LFD-392R(3.5"×2、DD、HD)(ロジテック)……定価¥79,800▶特価¥56,000
- ●Mini3Ver.3(3.5"×1)(SNE)……定価¥39,800▶特価¥23,500
- ●Mini5(5"×1)(SNE)……定価¥44,800▶特価¥28,500

FAXボード/アダプタ　(送料¥1,000)

メーカー	商品	¥(定価)		機種	特価
エプソン	FR-2000	49,800	B4	ボード	¥38,900
メガソフト	SFC-20	98,000	A4	ボード	¥75,500
メガソフト	SFC-07	58,000	A4	ボード	¥44,900
日本テレコム	MF-101	64,000	A3	ボード	¥50,000
システム クオリティ	SF-1000	98,000	A3	アダプター	¥76,000
I/Oデータ	PCF-9600	111,000	A3	アダプター	¥83,000
HAL研	HALFAX9600	78,000	A4	アダプター	¥61,000
HAL研	HALFAX9600EX	98,000	A4	アダプター	¥76,500
アイワ	FF-P4800	98,000	A4	アダプター	¥77,000

P&A特選パソコンラック　(送料無料)

①3段¥8,800　②4段¥9,800　③5段¥13,800

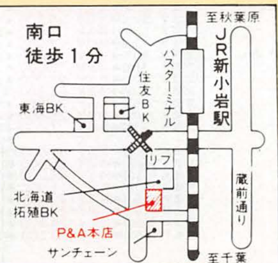


全機種=移動自由(キャスター付)・キーボード収納可(5段のみ)=1230(H)×600(D)×650(W)

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	3.5	4.5	6.0	6.0	11.0	12.5	17.5	23.0	29.5	38.0	45.5

マイコン専門ショップ P&A
株式会社 ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間：AM10:00～PM7:00
日・祭：AM10:00～PM6:00



●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

電話一本で、すぐ買える

ズバリご奉仕P&A

03-3651-0148まで…!!

SHARP・コーナー

X68000用ハードディスク (アイテック)

①ITX-680 ………▶ 特価¥ 73,000
(定価¥198,000)(送料・消費税込み¥ 76,220)
②TX-80 ………▶ 特価¥ 78,000
(定価¥108,000)(送料・消費税込み¥ 81,370)
③TX-130 ………▶ 特価¥ 98,000
(定価¥138,000)(送料・消費税込み¥101,970)
④TX-180 ………▶ 特価¥132,000
(定価¥185,000)(送料・消費税込み¥136,990)

ファインスキャナーX68

X68専用 ●HGS-68
定価¥39,800
特価¥26,000
(送料・消費税込¥27,295)

X68000シリーズ専用(純正コンハチ)
MIDIインターフェースボード
SX-68M(サコム)
定価¥19,800
特価¥14,300
(送料・消費税込¥15,244)

X68000-XVI/XVI-HD ※クレジット表は送料・消費税込み!!

X68000-XVI(エクシヴィ)

Ⓐセット:CZ-634C-TN+CZ-606D-TN……定価¥447,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	29,200	24回	15,500	36回	10,800	48回	8,500	60回	7,100

Ⓑセット:CZ-634C-TN+CZ-614D-TN……定価¥503,000▶特価 価格はTEL下さい。

12回	32,800	24回	17,400	36回	12,100	48回	9,500	60回	8,000

X68000-XVI-HD

Ⓐセット:CZ-644C-TN+CZ-606D-TN……定価¥597,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	39,000	24回	20,700	36回	14,400	48回	11,300	60回	9,500

Ⓑセット:CZ-644C-TN+CZ-614D-TN……定価¥653,000▶特価 価格はTEL下さい。

12回	42,600	24回	22,600	36回	15,700	48回	12,400	60回	10,400

XVI/XVI-HDセットでお買い上げの方に、もれなくプレゼント!!
1)V'BALL(¥7,900)
2)熱血高校サッカー編(¥8,800)
3)ダウンタウン熱血物語(¥8,800)
の他に、さらにその上人気の
A「パロディハウスだ(¥9,800)」又は
B「ファランクス(¥8,800)」のどちらか1本をプレゼント!!

※上記のモニターを、CZ-604D(定価¥94,800)、CZ-605D(定価¥115,000)、CZ-21HD(定価¥148,000)に、変更の場合はTEL下さい。超特価で販売致します。
(●セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント)

X68000シリーズ～P&Aスペシャルセット (送料¥2,000)(送料・消費税別)

P&Aスペシャルセットに、もれなくプレゼント!!
●上記XVI/XVI-HDのプレゼント
①、②、③+ⒶorⒷの他に
さらにその上、
目にやさしい Ⓒ「高性能CRTフィルター(¥19,800)」
又は、 Ⓓ「SX-WINDOW Ver1.1(¥9,800)」
をプレゼント!!

①SUPER:
CZ-604C+CZ-606D……定価¥427,800▶特価¥298,000
②SUPER-HD:
CZ-623C+CZ-606D……定価¥577,800▶特価¥376,000
③PRO-II:
CZ-653C+CZ-606D……定価¥364,800▶特価¥242,000
④EXPERT-II:
CZ-603C+CZ-606D……定価¥417,800▶特価¥265,000

①～④のモニターを下記に変更の場合、
●CZ-604D(定価¥ 94,800)……+¥ 6,000
●CZ-605D(定価¥115,000)……+¥24,000
●CZ-613D(定価¥135,000)……+¥39,000
●CU-21HD(定価¥148,000)……+¥47,000
加算して下さい。
(●セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント)

プリンター(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000 消費税別)

■CZ-8PC5-BK ……定価¥ 96,800▶特価価格はTEL!!
■CZ-8PK10 ………定価¥ 97,800▶特価¥71,000
■CZ-8PG2 ………定価¥160,000▶特価価格はTEL!!
■CZ-8PG1 ………定価¥130,000▶特価価格はTEL!!

X68000メモリボード(シャープ&I・Oデータ) 送料¥500

1 CZ-6BE1(600C用)定価¥35,000………特価¥26,000
(送料・消費税込¥27,295)
2 PIO-6BE1-A 定価¥25,000………特価¥16,800
(送料・消費税込¥17,819)
3 PIO-6BE2-2M 定価¥50,000………特価¥33,000
(送料・消費税込¥34,505)
4 PIO-6BE4-4M 定価¥88,000………特価¥56,500
(送料・消費税込¥58,710)

X68000用ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ～5ヶまで¥500

●Z's STAFF PRO68K Ver.2.0(ツァイト)……定価¥ 58,000➡特価¥ 38,800
●Z's TRIPHONY デジタルクラフト(ツァイト)……定価¥ 39,800➡特価¥ 27,800
●テラッツォ(ハミングバード)……定価¥ 19,400➡特価¥ 14,200
●KAMIKAZE(サムシング・グッド)……定価¥ 68,000➡特価¥ 44,800
●C & Professional Pack(マイクロウェアジャパン)……定価¥ 58,000➡特価¥ 41,000
●Finai Ver3.2(エーエスピー)……定価¥ 38,000➡特価¥ 29,600
●C-compiler PRO68K Ver.2 CZ-245L……定価¥ 44,800➡特価¥ 33,300
●CARD PRO68K CZ226BS……定価¥ 29,800➡特価¥ 21,200
●XBAS to C CHECKER CZ-260LS……定価¥ 9,800➡特価¥ 7,400
●OS-9/X68000 CZ219SS……定価¥ 29,800➡特価¥ 22,500
●AI-68K CZ234LS……定価¥188,000➡特価¥138,000
●THE 福袋 V2.0 CZ224LS……定価¥ 9,900➡特価¥ 7,400
●SOUND PRO68K CZ-214MS……定価¥ 15,800➡特価¥ 11,400
●MUSIC PRO68K CZ213MS……定価¥ 18,800➡特価¥ 13,400
●Ssmpling PRO68K CD215MS……定価¥ 17,800➡特価¥ 12,700

周辺機器コーナー (送料・消費税別)送料¥500

1 CZ-8NSI……定価¥188,000▶特価¥145,000
2 CZ-6VTI……定価¥ 69,800▶特価¥ 52,500
3 CZ-6TU……定価¥ 33,100▶特価¥ 24,500
4 BF-68PRO……定価¥ 19,800▶特価¥ 15,300
5 CZ-6BEI……定価¥ 35,000▶特価¥ 26,000
6 CZ-6BEIA……定価¥ 38,000▶特価¥ 28,600
7 CZ-6BE2……定価¥ 79,800▶特価¥ 60,000
8 CZ-6BE4……定価¥138,000▶特価¥103,000
9 CZ-6BFI……定価¥ 49,800▶特価¥ 38,200
10 CZ-6BPI……定価¥ 79,800▶特価¥ 60,000
11 CZ-6BMI……定価¥ 26,800▶特価¥ 20,300
12 CZ-6EBI……定価¥ 88,000▶特価¥ 66,500
13 AN-S100……定価¥ 36,600▶特価¥ 28,500
14 CZ-6SDI……定価¥ 44,800▶特価¥ 35,000
15 CZ-6BN1……定価¥ 29,800▶特価¥ 22,600
16 CZ-6BV1……定価¥ 21,000▶特価¥ 15,900
17 CZ-64H……定価¥120,000▶特価¥ 91,500
18 CZ-6BG1……定価¥ 59,800▶特価¥ 45,000
19 CZ-6BU1……定価¥ 39,800▶特価¥ 30,300
20 CZ-6PVI……定価¥198,000▶特価¥153,000
21 CZ-6BS1……定価¥ 29,800▶特価¥ 22,300
22 CZ-8NJ2……定価¥ 23,800▶特価¥ 18,500
23 CZ-6BL2……定価¥298,000▶特価¥222,000
24 JX-100S……定価¥ 89,800▶特価¥ 48,500
25 JX-220X(X68用)……定価¥168,000▶特価¥126,000
26 IO-735XB(X68用)……定価¥248,000▶特価¥169,000
(IO-735XB購入の方「BANANA-PRINT」プレゼント)

富士通コーナー

FM-TOWNS 20F

●FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
●FMT-DP533(カラーモニター)……¥ 69,800
●FMT-KB105/205……¥ 30,000
定価¥422,800▶特価¥259,000

12回	22,800	24回	12,100	36回	8,400	48回	6,600	60回	5,600



FM-TOWNS 40H

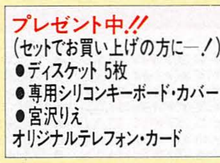
●FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,300
●FMT-DP533(カラーモニター)……¥ 69,800
●FMT-KB105/205……¥ 30,000
定価¥573,100▶特価¥369,000

12回	32,500	24回	17,200	36回	12,000	48回	9,400	60回	7,900

FM-TOWNS 80H

●FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
●FMT-DP533(カラーモニター)……¥ 69,800
●FMT-KB105/205……¥ 30,000
定価¥722,800▶特価¥456,000

12回	40,200	24回	21,300	36回	14,800	48回	11,600	60回	9,800



プレゼント中!!
(セットでお買い上げの方に―!)
●ディスケット 5枚
●専用シリコンキーボード・カバー
●宮沢りえ
オリジナルテレフォン・カード

●FM-TOWNSシリーズのモニターを
①FMT-DP531(定価¥89,800)に変更の場合……¥13,000
②FMT-DP532(定価¥138,000)に変更の場合……¥44,000
③FMT-DP534(定価¥108,000)に変更の場合……¥24,500
を加算して下さい。

※クレジット表は、送料・消費税込み!!



FM-NOTEBOOK (※送料・消費税込み)

●FMR-50NB1……定価¥238,000
●B282A101(DOS)……定価¥ 18,000
定価¥256,000▶超特価¥170,000

12回	15,000	24回	8,000	36回	5,500	48回	4,300	60回	3,600

▶ディスケット・5枚サービス

FMR-CARD (※送料・消費税込み)

●FMR-NBC1……定価¥238,000
▶超特価¥170,000

12回	15,000	24回	8,000	36回	5,500	48回	4,400	60回	3,700

▶ディスケット・5枚サービス

ハード・ディスク (送料¥1,000 消費税別)

●TX-80 (アイテック)……定価¥108,000▶特価¥ 80,000
●TX-130 (アイテック)……定価¥138,000▶特価¥102,000
●TX-180 (アイテック)……定価¥185,000▶特価¥136,000
●HD-45T (システムサコム) 定価¥180,000▶特価¥ 85,000
●HD-90T (システムサコム) 定価¥178,000▶特価¥117,000
●キャラベル40 (ケーブル付)…定価¥116,000▶特価¥ 86,000
●キャラベル90 (ケーブル付)…定価¥172,000▶特価¥117,000
●キャラベル130(ケーブル付)…定価¥211,000▶特価¥147,000

周辺機器コーナー (送料¥1,000 消費税別)

ⒶFMT-351/352(数値演算)…定価¥120,000▶特価¥84,000
ⒷFMT-401/402(MIDIカード)……定価¥ 35,000▶特価¥24,500
ⒸFMT-411(ビデオカード)……定価¥ 35,000▶特価¥24,500
ⒹFMT-412(ビデオカードII)…定価¥ 40,000▶特価¥28,500
ⒺFMT-SP101(アンプスピーカー)…定価¥ 29,800▶特価¥21,300
ⒻFMT-611(拡張ユニット)……定価¥ 39,800▶特価¥28,200
ⒼFMT-TU101(TVチューナー)……定価¥ 39,800▶特価¥28,200
ⒽFMT-121(SCSIカード)……定価¥ 30,000▶特価¥21,500
ⒾFMT-MO103(マウス)……定価¥ 7,800▶特価¥ 5,900
ⒿFMT-FD302(F・D)……定価¥ 28,000▶特価¥20,200
ⓀFMFD-322A(F・D)……定価¥ 50,000▶特価¥35,500
(ドライブケーブル……定価¥ 10,000▶特価¥ 7,800)

プリンターセット(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000 消費税別)

●PR-30T(110桁、モノクロ)……定価¥ 89,000▶特価¥ 64,000
●PR-35T(110桁、モノクロ)……定価¥ 98,000▶特価¥ 68,500
●PR-40T(136桁、カラー)……定価¥120,000▶特価¥ 78,000
●FMPR-355G(136桁)……定価¥235,500▶特価¥141,000
● 353G(136桁、モノクロ)……定価¥138,000▶特価¥ 72,500
●FMPR-204B(80桁、カラー)……定価¥ 80,000▶特価¥ 42,000

メモリーボード (送料¥500 消費税別)

●HM-01T-1M(ハイパー)……定価¥ 32,800▶特価¥25,000
●HM-02T-2M(ハイパー)……定価¥ 59,800▶特価¥27,000
●FJ-S1M32-2MA(I・Oデータ)…定価¥ 27,000▶特価¥19,700
●XMT-2000(メルコ)……定価¥ 28,000▶特価¥20,500

PRINTBOY/II

■PRINT BOY II
定価¥29,800
特価¥22,000
(送料・消費税込¥23,175)

■PRINT-BOY PB-01T(定価¥24,800)
特価¥9,900
(送料・消費税込み¥10,712)

モデム (送料・消費税別)

●COMSTARZ-CLUB24/5 (NEC)……定価¥39,800 特価¥26,500
●FMT-MD302(富士通)……定価¥49,000 特価¥34,500
●MD-24FB5V(オムロン)……定価¥39,800 特価¥26,500

ソフト・コーナー (送料・消費税別)

●FM-OASYSV1.0(FD)……定価¥55,000▶特価¥41,000
●FM-OASYSV1.0(HDD)……定価¥58,000▶特価¥43,200
●日本語MS-DOS-TMV3.1……定価¥18,000▶特価¥13,300
●MICRO-SOFT MULTIPLAN……定価¥68,000▶特価¥52,500
●EUPHONY V1.1……定価¥98,000▶特価¥75,000
●MUSIC PRO-TOWNS(音楽)……定価¥19,800▶特価¥15,200
●MUSIC PRO-TOWNS=MIDI……定価¥39,800▶特価¥30,400
●TOWNS-PAINT V1.1(グラフィック)……定価¥38,000▶特価¥29,200
●F-BASICコンパイラV1.1……定価¥45,000▶特価¥34,700
●ベクトル文字パターン(フォント)……定価¥39,800▶特価¥30,600

ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ～10ヶまで¥700

〈ワープロ〉
●一太郎 Ver4.3……定価¥ 58.000➡特価¥ 36,500
●一太郎 dash……定価¥ 39.000➡特価¥ 25,800
●ASkeyword 3.0……定価¥ 24.000➡特価¥ 17,500
●P1 EXE PLUS……定価¥ 58.000➡特価¥ 34,500
●P1 Spiritu……定価¥ 28.000➡特価¥ 18,800
●新松 Ver.5……定価¥ 58.000➡特価¥ 33,800
●Z's WORD JG Ver2.0……定価¥ 58.000➡特価¥ 41,500
●VJE Pen……定価¥ 35.000➡特価¥ 25,500
●ユーカラ WAVE……定価¥ 9.800➡特価¥ 7,000
●アシストレター……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●アシストリード Note91(98N)……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●MET'S Q-Word……定価¥ 9.000➡特価¥ 6,000
●遊名人 Ver4……定価¥ 36.000➡特価¥ 24,000
●毛筆わーぷろ Sr……定価¥ 75.000➡特価¥ 53,800
●毛筆わーぷろ Jr……定価¥ 33.000➡特価¥ 23,800
●Hu PRINT 硯……定価¥ 40.000➡特価¥ 28,600
●アシストフォント……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000

〈データベース〉
●桐 Ver3……定価¥ 98.000➡特価¥ 57,000
●オンタイム……定価¥ 98.000➡特価¥ 65,000
●R:BASE Lite……定価¥ 68.000➡特価¥ 45,000
●R:BASE PRO……定価¥168.000➡特価¥111,000
●d-BASEIII PLUS……定価¥268.000➡特価¥192,000
●Ninja3 Pro……定価¥ 42.000➡特価¥ 27,800
●The CARD3+……定価¥ 48.000➡特価¥ 34,500
●dBXL……定価¥ 48.000➡特価¥ 38,500

●Let'sアイリス 3.0……定価¥ 42.000➡特価¥ 27,800
●アシストカード……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●アシストカード Note91(98N)……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●MET's CARD……定価¥ 15.000➡特価¥ 9,800
●MET's Name & Addres2……定価¥ 12.800➡特価¥ 8,500

〈表計算〉
●Lotus1-2-3 R2.2J……定価¥ 98.000➡特価¥ 57,800
●1-2-3NOTE BOOK……定価¥ 38.000➡特価¥ 25,100
●Microsoft Excel……定価¥ 98.000➡特価¥ 61,000
●Multiplan4.1……定価¥ 68.000➡特価¥ 44,900
●Success……定価¥ 68.000➡特価¥ 44,900
●Recalc……定価¥ 58.000➡特価¥ 41,500
●アシストカルク……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●アシストカルク Note91(98N)……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000

〈グラフィック〉
●花子 Ver2……定価¥ 58.000➡特価¥ 39,000
●Z's STAFF Kid98……定価¥ 58.000➡特価¥ 20,000
●CANDY4……定価¥ 58.000➡特価¥ 39,800
●アシストアート……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000

〈通信〉
●まいと～く……定価¥ 28.000➡特価¥ 17,800
●CCT98II……定価¥ 15.000➡特価¥ 12,500
●ES TERM2+……定価¥ 24.000➡特価¥ 17,500
●COM-NET……定価¥ 28.000➡特価¥ 18,500
●ACCSESS MATE3……定価¥ 19.800➡特価¥ 15,500
●LET'S TALK かたろう……定価¥ 38.000➡特価¥ 26,000
●アシストコール……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000

〈OS・言語〉
●MS-DOS 3.3C 基本機能セット……定価¥ 9.800➡特価¥ 7,800
●MS-DOS 3.3C 拡張機能セット……定価¥ 8.200➡特価¥ 6,600
●MS-WINDOWS 3.0……定価¥ 25.000➡特価¥ 18,500
●Quick C……定価¥ 20.000➡特価¥ 12,800
●Quick BASIC……定価¥ 20.000➡特価¥ 12,800
●TURBO C……定価¥ 19.500➡特価¥ 14,000
●TURBO C+キャンペーン版(限定)……定価¥ 29.800➡特価¥ 19,800

〈エディター・ユーティリティ〉
●MIFES98……定価¥ 38.000➡特価¥ 27,500
●ノートンユーティリティズ……定価¥ 38.000➡特価¥ 27,500
●VZ エディター……定価¥ 9.800➡特価¥ 7,800
●MET's File Editor……定価¥ 12.800➡特価¥ 8,500
●ノストラダムス93……定価¥ 28.000➡特価¥ 21,800
●エコロジーII……定価¥ 28.000➡特価¥ 21,800
●オーシャングラフィII……定価¥ 22.000➡特価¥ 17,000
●MEMORY-MANAGER……定価¥ 9.800➡特価¥ 6,500
●MET's Two-shot……定価¥ 20.000➡特価¥ 13,000
●MET's File driver2.2……定価¥ 9.800➡特価¥ 6,500
●The MENU……定価¥ 18.000➡特価¥ 13,000
●全略ハードディスク殿……定価¥ 18.000➡特価¥ 13,000
●アシストメニュー……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●MET's File back-up2……定価¥ 12.800➡特価¥ 7,500
●MET's Direct print2……定価¥ 12.800➡特価¥ 8,500
●MET's File Control……定価¥ 20.000➡特価¥ 13,000
●MET's File Shield……定価¥ 9.000➡特価¥ 5,900

〈業務用〉
●三代目大番頭……定価¥250.000➡特価¥170,000
●弥生II……定価¥ 80.000➡特価¥ 48,000
●PCA会計IIらくらく個人編……定価¥ 98.000➡特価¥ 64,800
●TOP財務会計エキスパートC……定価¥198.000➡特価¥131,000
●大福帳……定価¥ 78.000➡特価¥ 54,500
●大問屋……定価¥ 78.000➡特価¥ 54,500

〈その他〉
●Microsoft WORKS……定価¥ 40.000➡特価¥ 26,000
●カドリール(98N)……定価¥ 38.000➡特価¥ 27,000
●MAXLINK……定価¥ 18.000➡特価¥ 12,900
●MIFESプリント……定価¥ 28.000➡特価¥ 20,000
●MET's index……定価¥ 19.800➡特価¥ 12,800
●数学記号 Plus……定価¥ 20.000➡特価¥ 14,300
●表計算 Plus……定価¥ 15.000➡特価¥ 10,800
●MET's 1-2-3 Form……定価¥ 18.000➡特価¥ 11,700
●MET's 1-2-3 Form2……定価¥ 18.000➡特価¥ 11,700
●MET's Excel Form……定価¥ 18.000➡特価¥ 11,700
●MET's Multiplan Form……定価¥ 18.000➡特価¥ 11,700
●MET's アシストカルク Form(各)……定価¥ 5.000➡特価¥ 3,500
●MET's 桐 Ver3 Form1……定価¥ 18.000➡特価¥ 11,700
●MET's 桐 Ver3 Form1 VTR付……定価¥ 22.000➡特価¥ 14,300
●MET's 桐 Ver3 Form2……定価¥ 20.000➡特価¥ 13,700
●MET's 桐 Ver3 Form2 VTR付……定価¥ 24.000➡特価¥ 15,600
●MET's Pre-STAGE……定価¥ 48.000➡特価¥ 31,200
●ハイパー家計簿 Ver2……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000
●ハイパー住所録 Ver2……定価¥ 9.700➡特価¥ 7,000

【各店のお休み】
9月のお休み／5日(木)・12日(木)・19日(木)・26日(木)
10月のお休み／3日(木)・17日(木)・24日(木)・31日(木)

THE 決算!!

半期に一度の超特価。
全商品、全機種驚きの
超特価セール!!

●電話でのご予約は●
【03-3987-7771】

★★★NEC EPSON★決算超特価品!!★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

PC-9801DX2
¥249,800
PC-9801DX2（16ビット本体FM音源付）¥318,000
PC-KD854N（.39 14インチカラーCRT）¥84,800
定価合計¥402,800➡¥249,800

PC-286VG STD
¥189,800
PC-286VG-STD（16ビット本体）……Y268,000
CU-14FD（.31" 14インチカラーCRT）……¥74,800
定価合計¥342,800➡¥189,800

PC-9801DS2
¥299,800
PC-9801DS2（32ビット本体FM音源付）¥358,000
PC-KD882（.31 15インチカラーCRT）¥89,800
定価合計¥437,800➡¥299,800

PC-386GE5
¥259,800
PC-386GE5（32ビット本体FM音源付）¥298,000
CU-14KD（.28" 14インチカラーCRT）……¥89,800
定価合計¥387,800➡¥259,800

PC-9801DA2
¥348,000
PC-9801DA2（32ビット本体FM音源付）¥448,000
XC-1498CII（.28 14インチカラーCRT）……¥107,000
定価合計¥555,000➡¥348,000

PC-386 NOTE A
¥196,000
PC-386noteA（32ビット本体ノート型）……¥268,000
PC-RDC（RAMドライブカード）……¥30,000
定価合計¥298,000➡¥196,000

NEC EPSON PC-9801 PC-286 PC-386

【福岡店のお休み】
9月のお休み／4日(水)・11日(水)・18日(水)・25日(水)
10月のお休み／2日(水)・9日(水)・16日(水)・23日(水)・30日(水)

PC-9801DX2
PC-9801DX2（16ビット本体FM音源付）……¥318,000
CU-14FD（.31 14インチカラーCRT）……¥74,800
PC-PR150T（24ドット熱転写プリンタ）……¥64,800
PC-マウス……¥6,800

定価合計¥464,400➡¥299,000
●お支払い例●
¥10,500×36回 ¥9,500×42回 ¥7,000×60回

PC-9801DS2
PC-9801DS2（32ビット本体FM音源付）……¥358,000
CU-14FD（.31 14インチカラーCRT）……¥74,800
AP-900PC（48ドット熱転写プリンタ）……¥94,800
PC-マウス……¥6,800

定価合計¥342,000➡¥342,000
●お支払い例●
¥17,200×24回 ¥12,000×36回 ¥9,600×48回

PC-9801DS2
PC-9801DS2（32ビット本体FM音源付）……¥358,000
PC-KD882（.31 14インチカラーCRT）……¥89,800
VP-1350PC（24ドット15インチプリンタ）……¥96,800
PC-マウス……¥6,800

定価合計¥364,000➡¥364,000
●お支払い例●
¥12,800×36回 ¥10,200×48回 ¥8,600×60回

PC-9801DA2
PC-9801DA2（32ビット本体FM音源付）……¥448,000
CU-14KD（.28 14インチカラーCRT）……¥89,800
AV-050HC（50M内臓ハードディスク）……¥108,000
MS-WINDOWS Ver3.0……¥25,000
MS-DOS Ver3.3C……¥9,800
PC-マウス……¥6,800



定価合計¥695,600➡¥448,000
●お支払い例●
¥22,500×24回 ¥14,100×42回 ¥10,500×60回

PC-9801DA2
PC-9801DA2（32ビット本体FM音源付）……¥448,000
XC-1498CII（.28 14インチカラーCRT）……¥107,000
AP-900PC（48ドット熱転写プリンタ）……¥94,800
一太郎Ver4.3……¥58,000
PC-マウス……¥6,800

定価合計¥714,600➡¥450,000
●お支払い例
¥22,600×24回 ¥15,800×36回 ¥10,000×66回

PC-9801UF
PC-9801UF（16ビット本体FM音源付）……¥218,000
CU-14FD（.31 14インチカラーCRT）……¥74,800
PC-PR150N（48ドット携帯熱転写プリンタ）¥69,800
プリンタケーブル……¥4,800

定価合計¥367,400➡¥292,000
●お支払い例●
¥14,700×24回 ¥10,300×36回 ¥8,200×48回

PC-9801NV
PC-9801NV（16ビット本体ノート型）……¥248,000
一太郎DASH……¥39,000
BJ-10V（48ドットインク ジェットプリンタ）……¥74,800
プリンタケーブル……¥4,800
キャリングケース……¥12,000

定価合計¥378,600➡¥292,000
●お支払い例●
¥14,700×24回 ¥10,300×36回 ¥7,600×54回

PC-9801NS-E
PC-9801NS-E（32ビット本体ノート型）……¥278,000
PC-PR150N（48ドット携帯熱転写プリンタ）¥69,800
プリンタケーブル……¥4,800
MA-DOS Ver3.3C……¥9,800
MS-WORSKS……¥40,000
PC-マウス……¥6,800
キャリングケース……¥12,000

定価合計¥420,200➡¥310,000
●お支払い例●
¥28,800×12回 ¥10,900×36回 ¥8,000×54回



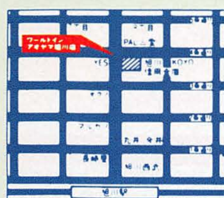
PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

※プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

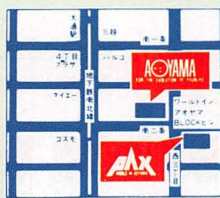
ACE ACE-10	10キーパット	¥12,000➡¥7,980	NEC PC-9801-26K	FM音源ボード	¥25,000➡¥19,800	オムロン HS-10RII	ハンディスキャナ	¥49,800➡¥35,600	メルコ EMJ-2000L	EMSボード	¥34,800➡¥25,600
ACE CB-98	キャリングバック	¥15,000➡¥9,800	NEC PC-9872R	マウス	¥10,000➡¥8,000	オムロン HS-7RII	ハンディスキャナ	¥39,800➡¥27,200	メルコ EMJ-4000L	EMSボード	¥59,800➡¥44,000
CRC CRC-SA40V	40MHDD SCSI	¥88,000➡¥52,800	NEC PC-PR150N	48ドット熱転写プリンタ	¥69,800➡¥54,800	オムロン HS40CLH I/F		¥64,800➡¥45,500	メルコ RCS-2000	NECノート用RAM	¥39,800➡¥29,800
DS AD-5	5段パソコンデスク	¥38,000➡¥15,900	NEC PC-PR150VH	48ドット熱転写プリンタ	¥99,800➡¥69,800	オムロン HS60FH I/F		¥64,800➡¥45,500	メルコ RCS-4000	NECノート用RAM	¥74,800➡¥55,300
DS AD-7	4段パソコンデスク	¥29,800➡¥12,300	NEC PC-PR201/45	24ドット136桁プリンタ	¥95,000➡¥66,000	オムロン MD-1200AIII	1200ボーモデム	¥19,800➡¥13,800	ローランド ミュージ郎	MIDIユニット	¥158,000➡¥127,800
DS DSC-4	キャリングバック	¥12,000➡¥8,800	NEC PC-PR201/60	24ドット136桁プリンタ	¥135,000➡¥96,000	キヤノン BJ-10V	48ドット熱転写プリンタ	¥74,800➡¥49,800	ローランド ミュージ郎kボード	MIDIユニット	¥59,800➡¥48,800
EPSON AP-300PC	48ドット熱転写プリンタ	¥59,800➡¥44,800	アイドル SS-10	FM音源ボード	¥19,800➡¥9,800	キヤノン BJ-330J	48ドット136桁プリンタ	¥208,000➡¥139,800	カモンミュウジック RCM-PC98Ver2.3	MIDIソフト	¥58,000➡¥45,400
EPSON AP-600PC	24ドット熱転写プリンタ	¥64,800➡¥38,000	アイワ PV-A24B5	2400ボーモデム	¥39,800➡¥28,400	キャラベル AV-020SXE	NS/E用内蔵HDD	¥78,000➡¥57,000	緑電子 LITTLE E-40	40MHDD SASI	¥98,000➡¥53,000
EPSON AP-900PC	48ドット熱転写プリンタ	¥94,800➡¥55,000	アイワ PV-M24B5	2400ボーモデム	¥39,800➡¥28,400	キャラベル AV-040SXE	NS/E用内蔵HDD	¥108,000➡¥79,000	緑電子 LITTLE E-FS	3.5インチ1ドライブ	¥24,800➡¥18,800
EPSON GT-1000	イメージスキャナ	¥79,800➡¥55,000	アクセル FDC-375	3.5インチ1ドライブ	¥34,800➡¥19,800	スター JP-200	24ドット136桁プリンタ	¥104,800➡¥47,800	緑電子 LITTLE E-FW	3.5インチ2ドライブ	¥44,800➡¥31,800
EPSON GT-6000	A4イメージスキャナ	¥178,000➡¥125,000	アクセル FDC-376	3.5インチ2ドライブ	¥49,800➡¥29,800	スター JR-200CL	24・48ドット136桁プリンタ	¥134,800➡¥62,000	緑電子 横浜Y-040	40MHDD SCSI	¥118,000➡¥78,000
EPSON HG-4000PC	48ドットインクジェットプリンタ	¥198,000➡¥135,000	アクセル FDC-57	5インチ1ドライブ自動	¥68,000➡¥39,000	ニーズ TN-F3E	FM音源ボード(EMS対応)	¥19,800➡¥9,800	緑電子 横浜Y-100	100MHDD SCSI	¥158,000➡¥104,000
EPSON LP-3000	レーザープリンタ	¥254,000➡¥182,500	アクセル FDC-58	5インチ2ドライブ自動	¥98,000➡¥49,000	I/O IOS-10-STD	EMSソフト	¥6,000➡¥4,500	ICM C-FLAT	40MHDD SCSI	¥108,000➡¥75,800
EPSON VP-1350PC	24ドット136桁プリンタ	¥96,800➡¥55,000	エレコム FDD-3.5SA	3.5インチ1ドライブ自動	¥38,800➡¥26,700	I/O IOS-10MINI Ver2	EMSソフト	¥5,000➡¥3,800	ICM HC-100ES	100MHDD SCSI	¥138,000➡¥98,800
EPSON VP-1600PC	24ドット136桁プリンタ	¥125,000➡¥72,000	エレコム FDD-3.5WA	3.5インチ2ドライブ自動	¥52,800➡¥37,200	I/O PIO-98NT-2MC	NECノート用RAM	¥40,000➡¥29,800	ICM HC-135ES	135MHDD SCSI	¥188,000➡¥134,800
EPSON VP-1700PC	24ドット水平136桁プリンタ	¥168,000➡¥128,000	エレコム FDD-5S	5インチ1ドライブ	¥42,800➡¥29,800	I/O PIO-PC34FX2MA	EMSボード	¥37,000➡¥27,900	ICM HC-180ES	180MHDD SCSI	¥218,000➡¥155,000
EPSON VP-2600PC	24ドット136桁カラープリンタ	¥145,000➡¥82,500	エレコム FDD-5W	5インチ2ドライブ	¥62,800➡¥44,000	I/O PIO-PC34FX4MA	EMSボード	¥63,000➡¥47,500	ICM PACK-A40	NOTE-A用内蔵HDD	¥138,000➡¥89,800
EPSON VP-300PC	24ドット水平プリンタ	¥69,800➡¥52,800	エレコム JC-ADL	98用ジョイステック端子	¥8,000➡¥6,400	I/O PIO-PC34N2MA	EMSボード	¥32,000➡¥23,780	ICM PACK-E40	NS/E用内蔵HDD	¥118,000➡¥84,000
EPSON XP-2000PC	48ドット136桁プリンタ	¥198,000➡¥138,000	エレコム M-150	PC-98/286トラックボール	¥42,800➡¥24,500	I/O PIO-PC34N4MA	EMSボード	¥55,000➡¥41,500	テクノジャパン PD-100GS	100MHDD SCSI	¥148,000➡¥95,800
NEC COMSTARZ CLUB24/5	2400ボーモデム	¥39,800➡¥29,800	オムロン MD-24FB5V	2400ボーモデム	¥39,800➡¥27,400	メルコ EMB-2000	EPSONノート用RAM	¥39,800➡¥29,800	テクノジャパン PD-130GS	130MHDD SCSI	¥168,000➡¥107,000
NEC COMSTARZ2424/5	2400ボーモデム	¥44,800➡¥24,800	オムロン MD-24FP5II	2400ボーポケットモデム	¥42,800➡¥24,500	メルコ EMB-4000	EPSONノート用RAM	¥64,800➡¥47,750	テクノジャパン TR-41	40M内蔵HDD SASI	¥69,800➡¥46,000

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お求めは全国のアオヤマへ。



旭川店
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間/11:00〜19:00



札幌店
札幌市中央区南2条西3丁目 リンクエキビル3F
■営業時間/11:00〜19:30

札幌AAX店
札幌市中央区南2条西2丁目 ブロックビル6F
■営業時間/11:00〜19:30



池袋店ソフト店
豊島区東池袋1-28-6 パールシティビル2F
■営業時間/11:00〜19:00



池袋本店
豊島区東池袋1-28-1
■営業時間/11:00〜19:00



福岡店
福岡市中央区渡辺通り4-9-25 ユーテックプラザ3F・地下鉄天神駅下車3分
■営業時間 11:00〜19:30

★★★ NEC EPSON ★ 決算超特価品!! ★★★

PC CLUB ¥149,800
- PC-286CLUB(16ビット本体FM音源付) ¥168,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- 定価合計¥242,800➡¥149,800

PC-8801MA2 ¥88,000
- PC-8801MA2(8ビット本体) ¥168,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- 定価合計¥242,800➡¥88,000

PC-386 NOTE W2 ¥198,000
- PC-386noteW2(32ビット本体ノート型) ¥278,000
- 定価合計¥278,000➡¥198,000

PC-98DO+ ¥269,000
- PC-98DO+(8ビット+16ビット本体) ¥278,000
- PC-KD854N(.39 14インチカラーCRT) ¥84,800
- 定価合計¥362,800➡¥269,000

PC-386 BOOK L ¥269,000
- PC-386BooKL(32ビット本体ノート型) ¥378,000
- 定価合計¥378,000➡¥269,000

PC-9801UF ¥189,000
- PC-9801UF(16ビット本体) ¥218,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- 定価合計¥292,800➡¥189,000

NEC EPSON PC-9801 PC-286 PC-386



PC-286VG-STD
- PC-286VG-STD(16ビット本体) ¥268,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- TN-FIII(FM音源ボード) ¥19,800
- 定価合計¥362,600➡¥219,800
- ●お支払い例● ¥20,500×12回 / ¥11,100×24回 / ¥7,800×36回

PC-386GE-5/2
- PC-386GE-5/2(32ビット本体FM音源付) ¥298,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- AP-900PC(48ドット熱転写プリンタ) ¥94,800
- PC-マウス ¥6,800
- 定価合計¥474,400➡¥312,000
- ●お支払い例● ¥15,700×24回 / ¥11,000×36回 / ¥8,700×48回

PC-386GS-5/2
- PC-386GS-5/2(32ビット本体FM音源付) ¥398,000
- CR-5500(.28 ハイレゾカラーCRT) ¥168,000
- Little E40(外付40Mハードディスク) ¥98,000
- JR-200CL(15インチカラープリンタ) ¥134,800
- PC-マウス ¥6,800
- 定価合計¥805,600➡¥548,000
- ●お支払い例● ¥15,300×48回 / ¥12,800×60回 / ¥10,300×84回

PC-386note W
- PC-386note W(32ビット本体ノート型) ¥278,000
- BJ-10V(48ドットインクジェットプリンタ) ¥74,800
- プリンタケーブル ¥4,800
- 定価合計¥357,600➡¥274,800
- ●お支払い例● ¥13,900×24回 / ¥9,600×36回 / ¥6,500×60回

PC-386note A
- PC-386note A(32ビット本体ノート型) ¥268,000
- PC-RDC(RAMドライブカード) ¥30,000
- PACK40(脱着40Mハードディスク) ¥138,000
- AP-300(48ドット携帯熱転写プリンタ) ¥59,800
- プリンタケーブル ¥4,800
- キャリングケース ¥12,000
- 定価合計¥512,600➡¥380,000
- ●お支払い例● ¥19,100×24回 / ¥13,300×36回 / ¥8,900×60回

PC-286CLUB
- PC-286CLUB(16ビットFM音源付) ¥168,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- MS-DOS VER3.3C ¥9,800
- 定価合計¥252,600➡¥164,800
- ●お支払い例● ¥8,400×24回 / ¥5,800×36回 / ¥3,800×60回

PC-386GE-5/2
- PC-386GE-5/2(32ビットFM音源付) ¥298,000
- CR-5500(.28 ハイレゾカラーCRT) ¥168,000
- Little E40(外付40Mハードディスク) ¥98,000
- 定価合計¥564,000➡¥399,000
- ●お支払い例● ¥14,000×36回 / ¥11,100×48回 / ¥9,400×60回

PC-286VG-STD
- PC-286VG-STD(16ビット本体) ¥268,000
- CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥74,800
- AP-900PC(48ドット熱転写プリンタ) ¥94,800
- 一太郎Ver4.3 ¥58,000
- 定価合計¥495,600➡¥283,000
- ●お支払い例● ¥14,300×24回 / ¥9,900×36回 / ¥6,700×60回



実績のメンテナンス/完全バックアップシステム

クレジット

業界一番のスーパークレジットで。
ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。
キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OK。お支払いも月々1,000円からととっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント!84回まで。
お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。
欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

サポート

万一のときも完全バックアップ。
万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体製でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換を致しております。
また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います。
※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

グーンとお得な下取りシステム。
今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

ショップ

全店統一のサービス/見て、触れて、納得。
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード&ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。
私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

サービス&ポリシー

グーンとお得な下取りシステム。

電話でのご注文の場合

03-3987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター 011-251-6771

九州受注センター 092-672-7771

お好きな時間にお電話を!

クレジットカードもOK!

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

お客様相談室

03-3987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間(時期)やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

ファクシミリでご利用の場合

03-3985-5221

●ご注文方法(黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。)
①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい。

●銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社ワールドイン アオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは お客様相談室 03-3987-7795

AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

FUJITSU FM TOWNS

FM TOWNS万全のサポート

FM-Townsは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。



FM-TOWNS 20F

FM-TOWNS 20F(2M本体システム付)……¥323,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB101(JISキーボード)……¥ 20,000

極上中古品

定価合計¥412,800➡¥258,000

FM-TOWNS 1H

FM-TOWNS 1H(1M本体20Mハードディスク)…¥458,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
システムソフト……¥ 20,000
1M-RAM……¥ 32,800

展示品

定価合計¥610,600➡¥268,000

FM-TOWNS 1S

FM-TOWNS 1S(1M本体2ドライブ)……¥248,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB101(JISキーボード)……¥ 20,000
システムソフト……¥ 20,000

展示品

定価合計¥309,600➡¥168,000

FM-TOWNS 2H

FM-TOWNS 2H(2M本体40Mハードディスク)…¥378,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
システムソフト……¥ 20,000

展示品

定価合計¥510,600➡¥318,000

FM-TOWNS 40H

FM-TOWNS 40H(2M本体40Mハードディスク)¥473,000
FMT-DP531(.38 14インチトリニトロン)……¥ 89,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
パソコンラック……¥ 16,800

定価合計¥609,600➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS 20F

FM-TOWNS 20F(2M本体システム付)¥323,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
パソコンラック……¥ 16,800

定価合計¥439,600➡~~¥2[illegible]~~
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS 80H

FM-TOWNS 80H(2M本体80Mハードディスク)¥623,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
パソコンラック……¥ 16,800

定価合計¥739,600➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS 20F

FM-TOWNS 20F(2M本体システム付)…¥323,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
プリントボーイII……¥ 29,800
AP-900PC(48ドット熱転写プリンタ)……¥ 94,800

定価合計¥547,400➡¥334,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS 20F

FM-TOWNS 20F(2M本体システム付)…¥323,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
HD-90T(90Mハードディスク)……¥178,000

定価合計¥600,800➡¥378,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS 40H

FM-TOWNS 40H(2M本体40Mハードディスク)¥473,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)……¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)……¥ 30,000
プリントボーイ……¥ 19,800
PC-PR150N(48ドット携帯熱転写プリンタ) ¥ 69,800
プリンターケーブル……¥ 4,800
FM-OASYS……¥ 58,000

定価合計¥773,080➡¥468,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS ソフト＆周辺機器

金利大幅ダウンのクレジット●キャンパスクレジット:8ヵ月先からのお支払方法:お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします。

八戸 PB-02	プリントボーイII	¥ 29,800➡¥ 21,800	メルコ XMT-2000	2MRAM	¥ 28,000➡¥ 21,800	REM PR-35T	B4サイズ24ドットプリンター	¥ 98,000➡¥ 69,800
八戸 Hyper Memory 1MB	ハイパーメモリー	¥ 32,800➡¥ 23,800	アイテム FM-DOWNTOWNS	40MB	¥118,000➡¥ 89,800	FUJITSU FM-PR353G2	135桁24ドットプリンター	¥ 98,000➡¥ 73,500
八戸 Hyper Memory 2MB	ハイパーメモリー	¥ 59,800➡¥ 25,200	FUJITSU FM-PR204B	80桁24ドット熱転写プリンター	¥ 80,000➡¥ 48,000	FUJITSU FM-PR362G	135桁24ドットプリンター	¥178,000➡¥133,500
FUJITSU FMT-TU101	チューナーユニット	¥ 39,800➡¥ 29,800	FUJITSU FMT-MO103		¥ 7,800➡¥ 5,980	FUJITSU FM-PR302G2	135桁24ドットプリンター	¥ 95,000➡¥ 71,200
FUJITSU FMT-SP101	スピーカーユニット	¥ 29,800➡¥ 22,800	サコム HD-45T	HDD45MB	¥180,000➡¥ 87,000	FUJITSU FMT-401	MIDIカード	¥ 35,000➡¥ 25,000
FUJITSU FMT-411	ビデオカード	¥ 35,000➡¥ 26,000	サコム HD-90T	HDD90MB	¥178,000➡¥117,000	FUJITSU 日本語MS WINDOWS Ver3.0		¥ 25,000➡¥ 20,000
FUJITSU FMT-412	ビデオカード2	¥ 40,000➡¥ 29,800	REM PR-40T	135桁24ドットプリンター	¥120,000➡¥ 76,800	FUJITSU 日本語MS DOS Ver1.1		¥ 9,800➡¥ 7,840

SHARP X68000

X68000万全のサポート

AOYAMAにて購入のX68000は万一故障の場合でも全国どこでも出張サービスがうかがいます。　万一の場合ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。お客様のお名前と電話番号だけで手続きは完了。



X68000 CZ-653C-BK

CZ-653C-BK(1M本体)……¥285,000
CZ-606D-BK(.31 14インチカラーCRT)…¥ 79,800

定価合計¥382,400➡¥226,000

X68000 CZ-604C-TN

CZ-604C-TN(2M本体)……¥348,000
CZ-606D-TN(.31 14インチカラーCRT)…¥ 79,800

定価合計¥427,800➡¥288,000

X68000 CZ-634C-TN

CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-606D-TN(.31 14インチカラーCRT)…¥ 79,800

定価合計¥447,800➡¥328,000

X68000 CZ-623C-TN

CZ-623C-TN(2M本体80Mハードディスク)……¥498,000
CZ-613D-TN(.31 15インチチューナー付)·¥138,000

定価合計¥636,000➡¥365,000

X68000 CZ-634C-TN

CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-606D-TN(.31 14インチカラーCRT)··¥ 79,800

定価合計¥456,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 CZ-634C-TN

CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-607D-TN(.31 14インチチューナー付) ¥ 99,800
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000

定価合計¥476,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 CZ-634C-TN

CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-614D-TN(.31 15インチチューナー付) ¥135,000
3M フロッピーディスケット……¥ 9,000

定価合計¥512,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 CZ-644C-TN

CZ-644C-TN(2M本体16MHz80MHDD)··¥518,000
CZ-607D-TN(.31 14インチチューナー付) ¥ 99,800
3M フロッピーディスケット……¥ 9,000

定価合計¥626,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 CZ-644C-TN

CZ-644C-TN(2M本体16MHz80MHDD)··¥518,000
CZ-614D-TN(.31 15インチチューナー付) ¥135,000
3M フロッピーディスケット……¥ 9,000

定価合計¥662,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 SX68M

SX68M(MIDIボード)……¥ 19,800
CM-32L(MIDI音源)……¥ 69,800
MA-12AV ＊2(アンプ内蔵スピーカー)…¥ 28,000
MU-1 SUPER……¥ 39,800

定価合計¥156,600➡¥123,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000ソフト＆周辺機器

X68000をはじめソフト＆周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・福岡店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

システムサコムSX-68M	MIDIボード	¥ 19,800➡¥ 15,250	SHARP IO-735X	136桁インクジェットプリンタ	¥248,000➡¥168,000	ローランド MT-32	MIDI音源	¥ 64,000➡¥ 49,800
アイテック TX-80	80MB HDD	¥108,000➡¥ 80,000	アイテック TX-130	130MB HDD	¥138,000➡¥111,000	SHARP CZ-8PK10	136桁ドットプリンター	¥ 97,800➡¥ 70,000
I/Oデータ PIO-6BE1A	1MB増設RAM	¥ 25,000➡¥ 17,800	ハル研 HGS-68	ファインスキャナー68	¥ 39,800➡¥ 29,800	SHARP BF-68PRO	テレビフィルター	¥ 19,800➡¥ 14,800
SHARP マルチワード	マルチワープロソフト	¥ 32,000➡¥ 24,000	SHARP CZ-6BE1	CZ-600C専用1MB増設RAM	¥ 35,000➡¥ 26,800	SHARP CZ-6BM1	MIDIボード	¥ 26,800➡¥ 19,800
SHARP Ccompiler PRO-68K	Cコンパイラ	¥ 44,800➡¥ 33,600	SHARP CZ-6BE1B	1MB増設RAM	¥ 28,000➡¥ 21,800	アイテム X Stor40	HDD	¥118,000➡¥ 89,800
システムサコム Mu-1 Suger	MIDI用ソフト	¥ 39,800➡¥ 29,800	SHARP JX-220XB	イメージスキャナ	¥168,000➡¥134,400	全国出張サポート★	弊社にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。	
SHARP CZ-8PC5	80桁熱転写プリンタ	¥ 94,800➡¥ 69,800	SHARP CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥ 23,800➡¥ 18,800			

AOYAMA (WORLD IN)
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

決算限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめください。

No.	メーカー	商品	価格	定価合計
①	NEC	PC-8801FE2	¥39,800	定価合計¥119,000➡¥ 39,800
②	NEC	PC-8801MC1	¥48,000	定価合計¥169,000➡¥ 48,000
③	NEC	PC-98DO+	¥192,000	定価合計¥278,000➡¥192,000
④	NEC	PC-9801DX2	¥208,000	定価合計¥318,000➡¥208,000
⑤	EPSON	PC-386VR STD	¥185,000	定価合計¥348,000➡¥185,000
⑥	EPSON	PC CLUB PC-286C	¥109,800	定価合計¥168,000➡¥109,800
⑦	NEC	PC-9801XL2	¥380,000	定価合計¥980,000➡¥380,000
⑧	NEC	PC-9801NS E	¥208,000	定価合計¥278,000➡¥208,000
⑨	EPSON	PC-386 NOTE A	¥168,000	定価合計¥268,000➡¥168,000
⑩	EPSON	PC-386 NOTE W	¥198,000	定価合計¥278,000➡¥198,000
⑪	FUJITSU	FM TOWNS 20F 展示品	¥169,000	定価合計¥323,000➡¥169,000
⑫	FUJITSU	FM TOWNS 40H 展示品	¥268,000	定価合計¥473,000➡¥268,000
⑬	FUJITSU	FM TOWNS 2F	¥140,000	定価合計¥378,000➡¥140,000
⑭	SHARP	X68000 PRO II・PRO II HD CZ-653C-BK	¥162,000	定価合計¥285,000➡¥162,000
⑮	SHARP	X68000 XVI CZ-634C-TN 展示品	¥258,000	定価合計¥368,000➡¥258,000
⑯	SHARP	CZ-8PC5 展示品	¥69,800	定価合計¥ 99,800➡¥ 69,800
⑰	EPSON	VP-1350 PC	¥54,000	定価合計¥ 96,800➡¥ 54,000
⑱	EPSON	AP-900 PC	¥52,000	定価合計¥ 94,800➡¥ 52,000

超お買得中古品（本体・ディスプレィ・プリンター・周辺） 詳しくは ☎03-3987-7771

★NEC

8801シリーズ本体

商品	定価	価格
PC-88VA	¥298,000➡	¥ 56,000
PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕	¥ 39,800➡	¥ 32,800
PC-8801FA	¥168,000➡	¥ 40,000
PC-8801FE〔本体〕	¥129,000➡	¥ 36,000
PC-8801FE II〔本体〕	¥119,000➡	¥ 38,000
PC-8801IMA	¥198,000➡	¥ 43,000
PC-8801MA2	¥168,000➡	¥ 46,000
PC-8801MC model 2〔本体〕	¥199,000➡	¥ 58,000
PC-88VA3	¥398,000➡	¥ 85,000
PC-98DO〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕	¥298,000➡	¥148,000
PC-9801DO+〔本体〕〔限定処分品〕	¥278,000➡	¥192,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております

9801シリーズ・286シリーズ

商品	定価	価格
PC-386GE-STD	¥298,000➡	¥210,000
PC-386GS-STD	¥398,000➡	¥279,000
PC-9801UF	¥218,000➡	¥142,000
PC-9801UR	¥218,000	¥142,000
●3.5インチ		
PC-9801UV11	¥265,000➡	¥135,000
PC-286UX STD	¥268,000➡	¥158,000
PC-CLUB	¥168,000➡	¥108,000
●5インチ		
PC-9801Vm21	¥390,000➡	¥110,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000➡	¥148,000
PC-9801RX2〔本体〕	¥398,000➡	¥170,000
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000➡	¥180,000
PC-9801RS21〔本体〕	¥398,000➡	¥228,000
PC-9801RA21	¥498,000➡	¥260,000
PC-9801DX2〔本体〕	¥318,000➡	¥199,000
PC-286VF-STD〔本体〕	¥298,000➡	¥138,000
PC-286VG	¥268,000➡	¥148,000
PC-386M	¥328,000➡	¥188,000
PC-386VR	¥348,000➡	¥178,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております

ラップトップ

商品	定価	価格
PC-386noteW	¥278,000➡	¥198,000
PC-286BOOK-STD	¥258,000➡	¥148,000
PC-386NA	¥268,000➡	¥183,000
PC-9801NV	¥248,000➡	¥165,000
PC-9801NS	¥298,000➡	¥168,000
PC-9801NS/E	¥278,000➡	¥195,000

周辺機器

商品	定価	価格
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥ 49,800➡	¥ 34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕	¥ 79,800➡	¥ 45,000
GT-6000	¥178,000➡	¥125,000

ディスプレー

商品	定価	価格
●4000文字ディスプレー		
PC-KD854	¥ 89,800➡	¥ 30,000
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕	¥ 84,800➡	¥ 38,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥ 99,800➡	¥ 32,000
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕	¥138,000➡	¥ 45,000
CU-14FD〔アナログ0.31ドットピッチ〕	¥ 78,800➡	¥ 32,000
CU-14KD〔アナログ0.28ドットピッチ〕	¥ 89,800➡	¥ 45,000
CR-4000〔EPSON0.31カラーノングレアディスプレー〕	¥ 94,800➡	¥ 40,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕	¥138,000➡	¥ 48,000
PC-TV454〔200 4000 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥128,300➡	¥ 84,500
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕	¥ 33,100➡	¥ 22,000
PC-KD881	¥118,000➡	¥ 68,000
PC-KD882	¥ 89,800➡	¥ 53,000
XC-1498C II	¥107,000➡	¥ 45,000

プリンター

商品	定価	価格
●熱転写漢字プリンター		
PC-PR101TL2	¥ 79,800➡	¥ 25,000
AP-900PC〔荷くずれ箱なし〕	¥ 94,800➡	¥ 56,000
PC-PR101TL3	¥ 69,800➡	¥ 35,000
PC-PR150VL	¥ 84,800➡	¥ 49,000
PC-PR150T	¥ 64,800➡	¥ 38,000
●24ドット15インチ漢字プリンター		
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕	¥ 96,800➡	¥ 55,000
VP-1600PC〔荷くずれ品〕	¥125,000➡	¥ 68,000
HG-4,000PC	¥198,000➡	¥135,000
VP-2600PC〔15インチ24ドット・カラープリンター〕	¥145,000➡	¥ 82,000
XP-2000PC〔新品〕	¥198,000➡	現金特価
PC-PR201X	¥275,000➡	¥168,000
PC-PR201B	¥ 99,000➡	¥ 45,000

記載できない商品もまだいっぱい！

★SHARP

商品	定価	価格
CZ-634C-TN	¥368,000➡	¥262,000
CZ-644C-TN	¥518,000➡	¥368,000

X68000シリーズ

商品	定価	価格
CZ-600C〔本体〕	¥369,000➡	¥150,000
CZ-601C〔本体〕	¥319,000➡	¥168,000
CZ-611C〔本体：20MB, HDD付〕	¥399,000➡	¥188,000
CZ-652C〔本体：1MB68000PROタイプ〕	¥298,000➡	¥160,000
CZ-604C〔本体2MB〕	¥348,000➡	¥198,000
CZ-603C	¥338,000➡	¥220,000
CZ-613C	¥448,000➡	¥278,000
CZ-653C	¥285,000➡	¥162,000
CZ-602D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕	¥ 99,800➡	¥ 64,000
CZ-604D〔0.31カラーディスプレー〕	¥ 94,800➡	¥ 59,800
CZ-605D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕	¥115,000➡	¥ 78,000
CZ-613D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕	¥135,000➡	¥ 80,000
CZ-606D〔0.31ディスプレー〕	¥ 79,800➡	¥ 55,800

周辺機器

商品	定価	価格
SHD40〔X68000 40M HDD〕〔新品限定品〕	¥ 99,800➡	¥ 63,000
TX-80〔X68000 80M HDD〕〔新品限定品〕	¥108,000➡	¥ 88,000

とにかく、電話を☎03·3987·7771

X68000：X-1プリンター

商品	定価	価格
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕	¥ 65,800➡	¥ 30,000
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕	¥ 99,800➡	¥ 43,000
CZ-8PC5〔48ドット熱転写プリンター〕	¥ 96,800➡	¥ 65,800

ポケコン

商品	定価	価格
PC-1246DB〔新品同様〕	¥ 7,900➡	¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥ 11,000➡	¥ 8,600
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800➡	¥ 19,800
PC-1360＋CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕	¥ 72,000➡	¥ 22,800
PC-E200〔新品〕	¥ 22,000➡	¥ 17,800
PC-E500〔新品〕	¥ 28,800➡	¥ 24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

MIDI/Roland

商品	定価	価格
ミュージ郎〔PC-9801用セット〕	¥158,000➡	¥105,000
MT32〔音源〕	¥ 64,000➡	¥ 45,800
CM64〔音源〕	¥129,000➡	¥ 79,000
CM32L〔音源〕	¥ 69,000➡	¥ 49,800

MIDI関係の下取り買取りもOK 03-3987-7771まで。

★FUJITSU

商品	定価	価格
FM-TOWNS20F＋FMTDP531	¥412,800➡	¥227,000
FM-TOWNS 1F	¥318,000➡	¥120,000
FM-TOWNS 2F	¥378,000➡	¥140,000
FM-TOWNS 20F	¥323,000➡	¥169,000
FM-TOWNS 40H	¥473,000➡	¥268,000
FM-TOWNS 1H	¥458,000➡	¥160,000
FM-TOWNS 2H	¥548,000➡	¥200,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕	¥ 89,800➡	¥ 61,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

商品	定価	価格
FM-PR353A〔15"漢字プリンター〕〔新品〕	¥138,000➡	¥ 98,000
FM-PR204B〔10"カラー熱転写プリンター〕	¥ 80,000➡	¥ 40,000
PR-40T〔15インチシティライター〕	¥127,500➡	¥ 93,000
PM1200F〔モデム〕	¥ 21,000➡	¥ 15,200
FMT-SP101〔アンプスピーカーシステム〕	¥ 29,800➡	¥ 19,800
FNT-KB101〔キーボード〕	¥ 20,000➡	¥ 14,000

★モデム

商品	定価	価格
MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕	¥ 24,800➡	¥ 14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕	¥ 21,000➡	¥ 15,800
COMSTAR2424/5〔2400bps NEC〕〔新品〕	¥ 44,800➡	¥ 24,800
MD24FP4 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕	¥ 38,800➡	¥ 27,600
MD24FP5 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕	¥ 42,800➡	¥ 29,800
PV-M24VM5〔アイワMNP5〕〔新品〕	¥ 42,800➡	現金特価
MD24FB5V〔2400 bps オムロン〕	¥ 39,800➡	¥ 27,500
PV-M12「アイワ〕〔新品〕	¥ 19,800➡	¥ 15,900

激烈

新品から中古まで、パソコンのことならスタンバイ！

高価買取り・下取り交換！

パソコンハード買取表

●下記以外にもディスプレイ、プリンタ、ハードディスク等パソコンに関する物件高価買取中！

機種名	買取価格
〔NEC〕	
PC-9801E＋カン(640K)	¥ 12,000
PC-9801F2	¥ 14,000
PC-9801M2	¥ 25,000
PC-9801M3	¥ 30,000
PC-9801VF2	¥ 30,000
PC-9801U2	¥ 12,000
PC-9801VM2(640)	¥ 70,000
PC-9801VM21	¥ 80,000
PC-9801VM11	¥ 90,000
PC-9801UV2(640)	¥ 73,000
PC-9801UV21	¥ 80,000
PC-9801UV11	¥ 90,000
PC-9801VX2	¥115,000
PC-9801VX21	¥120,000
PC-9801VX41	¥140,000
PC-9801UX2	¥115,000
PC-9801UX21	¥120,000
PC-9801UX41	¥140,000
PC-9801RX2	¥143,000
PC-9801RX4	¥163,000
PC-9801RX21	¥147,000

機種名	買取価格
PC-9801RX51	¥180,000
PC-9801EX2	¥140,000
PC-9801EX4	¥167,000
PC-9801RA2	¥200,000
PC-9801RA5	¥220,000
PC-9801RA21	¥240,000
PC-9801RA51	¥265,000
PC-9801DO	¥ 85,000
PC-9801DO＋	¥140,000
PC-9801DX2/U2	¥157,000
PC-9801DS2/U2	¥185,000
PC-9801DA2/U2	¥250,000
PC-9801XL/2	¥135,000
PC-9801XL/4	¥150,000
PC-9801XLダブル	¥245,000
PC-9801N	¥ 80,000
PC-9801NV	¥120,000
PC-9801NS	¥130,000
PC-9801NS/E	¥160,000
PC-9801NS/E20	¥210,000
PC-9801NS/E40	¥235,000
PC-9801LV21	¥ 77,000

機種名	買取価格
PC-9801LV22	¥ 87,000
PC-9801LX4	¥137,000
PC-9801LX2	¥122,000
PC-9801NS-20	¥180,000
PC-KD551	¥ 20,000
PC-KD853	¥ 28,000
PC-KD853N	¥ 32,000
PC-KD854	¥ 20,000
PC-KD854N	¥ 25,000
PC-KD881	¥ 45,000
PC-KD882	¥ 38,000
PC-TV454	¥ 43,000
PC-TV455	¥ 48,000
PC-KD863S	¥ 30,000
PC-TV352	¥ 37,000
PC-TV353	¥ 42,000
C-15M320	¥ 30,000
〔EPSON〕	
PC-286-STD	¥ 45,000
PC-286B-STD	¥115,000
PC-286C-STD	¥ 82,000
PC-286L-STD	¥ 62,000

機種名	買取価格
PC-286LE-STD	¥ 77,000
PC-286LF-STD	¥ 81,000
PC-286LS-STD	¥143,000
PC-286V-STD	¥ 72,000
PC-286VE-STD	¥ 78,000
PC-286VF-STD	¥ 82,000
PC-286VG-STD	¥120,000
PC-386M-STD	¥150,000
PC-386NA＋RAM	¥170,000
PC-386S-STD	¥245,000
PC-386VR-STD	¥145,000
PC-386G-STD	¥250,000
〔SHARP〕	
X68000	¥ 90,000
X68000/ACE	¥100,000
X68000/ACE HD	¥110,000
X68000/PRO	¥110,000
X68000/PRO2	¥120,000
X68000/PRO HD	¥140,000
X68000/PRO2 HD	¥150,000
X68000/EXPERT	¥130,000
X68000/EXPERT2	¥140,000

機種名	買取価格
X68000/EXPERT HD	¥160,000
X68000/EXPERT2 HD	¥170,000
X68000/SUPER	¥155,000
X68000/SUPER HD	¥200,000
X68000 XV1	¥200,000
X68000 XV1/HD	¥300,000
CZ-600D	¥ 33,000
CZ-611D	¥ 37,000
CZ-603D	¥ 35,000
CZ-612D	¥ 45,000
CZ-613D	¥ 65,000
CZ-604D	¥ 40,000
CZ-606D	¥ 35,000
CZ-607D	¥ 42,000
CZ-614D	¥ 50,000
〔SONY〕	
HB-F1	¥ 5,000
HB-F1XD	¥ 8,000
HB-F1XDmk2	¥ 14,000
HB-F1XDJ	¥ 15,000
HB-F1XV	¥ 22,000
FS-A1ST	¥ 40,000

▲上記以外の機種も買取りできます。

ゲームソフト買取表

●送料として買取り価格から500円を引かせていただきます。

ソフト名	対応機種	買取価格
A列車で行こうIII	PC98	¥4,000
CAL II	PC98	¥2,500
D.P.S. SG set II	PC98	¥2,000
X指定	PC98	¥2,000
アルシャーク	PC98	¥3,500
エアー・コンバットII	PC98	¥3,000
エメラルド・ドラゴン	PC98	¥3,000
サイレント・メビウス	PC98	¥4,500
シムシティー	PC98	¥3,000
ビースト・ロード	PC98	¥2,500
フォクシーII	PC98	¥2,500
プリンセス・メーカー	PC98	¥5,000
プロヴィデンツァ	PC98	¥2,500
ブライ(下巻完結編)	PC98	¥3,000
ベスト・プレー・ベースボール	PC98	¥3,000
マスター・オブ・モンスターズII	PC98	¥2,800
レッド・ストーム・ライジング	PC98	¥3,200
永世名人II	PC98	¥3,000
轟～大東亜黙示録～	PC98	¥3,000
三國志II	PC98	¥5,000
情報将校	PC98	¥2,500
信長の野望・武将風雲録	PC98	¥3,500
ガンダム・タクティカル・オペレーション・マップ	PC88	¥ 500
ジーザスII	PC88	¥2,500

ソフト名	対応機種	買取価格
ワールド・ゴルフIII	PC88	¥2,500
銀河英雄伝説II DX kit	PC88	¥ 500
私をゴルフに連れてって	PC88	¥2,000
信長の野望・武将風雲録	PC88	¥2,500
X指定	MSX	¥2,000
エメラルド・ドラゴン	MSX	¥2,800
ドラゴン・ナイトII	MSX	¥2,500
フレイ	MSX	¥2,500
メタルギア2	MSX	¥2,500
ルーンマスター～三国英傑伝～	MSX	¥2,000
三國志II(8M-ROM)	MSX	¥5,000
信長の野望・武将風雲録(3.5'DD)	MSX	¥3,000
信長の野望・武将風雲録(8M-ROM)	MSX	¥3,500
提督の決断(8M-ROM)	MSX	¥5,000
2069A.D.	PC98	¥2,500
ATLAS	PC98	¥3,500
GETEN	PC98	¥3,000
LOOPZ	PC98	¥2,000
X指定・学生 全3巻	PC98	¥1,500
アルテミス	PC98	¥2,500
エル	PC98	¥2,500
カース・オブ・アジュアボンド	PC98	¥2,500
コラムス	PC98	¥2,000

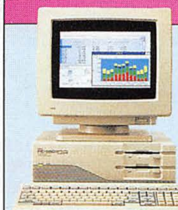
ソフト名	対応機種	買取価格
サークガゼルの塔	PC98	¥2,500
シムアース	PC98	¥4,000
ジョーカー	PC98	¥2,500
スーパー上海ドラゴンズ・アイ	PC98	¥2,500
ダイナソア	PC98	¥3,000
ディスク・ステーション98♯4	PC98	¥ 500
ディスク・ステーションEX♯3	PC98	¥ 500
デイフレクター	PC98	¥2,000
ナイキ	PC98	¥2,500
ピンクソックス5	PC98	¥ 500
ブラック・レインボウII	PC98	¥2,500
ブランマーカー	PC98	¥2,000
ベストプレーベースボール新データ版	PC98	¥3,800
ポッキーII	PC98	¥3,000
ルーンワースIII～神聖紀光臨～	PC98	¥2,000
ワールド・ゴルフIII	PC98	¥3,000
栄冠は君にII	PC98	¥3,000
銀聖戦神ガイナロック	PC98	¥2,500
銀河英雄伝説II DX＋kit	PC98	¥ 800
笑うセールスマン	PC98	¥ 800
電脳学園IVエイプハンターJ	PC98	¥3,000
煩脳予備校II	PC98	¥2,500
ヴェイン・ドリーム	PC88	¥2,500
サーク ガゼルの塔	PC88	¥2,000

ソフト名	対応機種	買取価格
ポッキーII	PC88	¥2,500
伊忍道・打倒信長	PC88	¥3,000
2069A.D.	X68K	¥2,000
ELLE	X68K	¥2,500
アークス・オデッセイ	X68K	¥2,500
アルテミス	X68K	¥2,500
イース	X68K	¥3,300
エイト・レイクス・ゴルフ・クラブ	X68K	¥1,000
ガンダム・クラシック・オペレーション	X68K	¥3,000
キサナ	X68K	¥2,000
サイレント・メビウス	X68K	¥4,500
ジーザスII	X68K	¥2,500
ジョーカー	X68K	¥2,500
ブランマーカー	X68K	¥2,000
ロードス島戦記	X68K	¥3,500
黄金の羅針盤	X68K	¥3,000
装甲機兵ボトムズデッド・アッシュ	X68K	¥2,500
信長の野望・武将風雲録	X68K	¥3,000
生中継68	X68K	¥3,500
大戦略III'90	X68K	¥3,000
闘神都市	X68K	¥2,000
麻雀クリニック創刊号	X68K	¥2,000

スタンバイ東京2号店 OPEN！ 9月22日㊐

●くわしくは東京1号店でお問い合せください。

新品パソコン大特価



●ディスクトップ

PC-9801DX2(U2)…定価¥318,000
PC-9801DS2(U2)…定価¥358,000
PC-9801DA2(U2)…定価¥448,000
スタンバイ特価

●ノートタイプ

PC-9801NS/E……定価¥278,000
PC-9801NS/E40…定価¥418,000
PC-9801NS/E20…定価¥378,000
スタンバイ特価(在庫有大量入荷)

PC-386M-STD……定価¥328,000
●32ビットで一番安いパソコンです。安すぎてごめんなさい。すぐTELを!!

モニター＋本体 組合せは自由!!

PC-9801DA2＋XC-1498CII…¥344,000
PC-9801DX2＋PC-KD854N…¥229,000
PC-9801DS2＋CU-14FD…¥287,000
PC-9801DX2＋PC-KD881…¥270,000

中古品も販売しています!!

PC-9801VX21………¥139,800
PC-9801RX21………¥169,800
PC-KD854N(新古品)…¥ 34,800
CU-14FD(新古品)…¥ 37,800

■PC-88シリーズ、X68000シリーズ、EPSONシリーズの中古品も取り扱っております。すぐにTELを!!

只今、動産保険サービス中!!

※ただし20万円以上お買い上げの方

もしもの時に大いに役立つ3つの特典！

その1 運搬中の事故(落としたり、ノートパソコン等持ち運びのさい安心です。)
その2 ドロボー、盗難等で被害を受けた場合。
その3 コーヒー等飲物をこぼして破損した場合。

※20万円以下でも御安く加入することが出来ます。すぐお問い合わせを!!

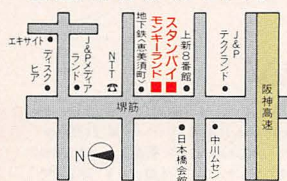
買取り、下取りご希望の方は!!

①TELで御連絡下さい。(機種、お値段等)
②買取り、下取りには身分証明書(免許証等)と印鑑が必要です。
③簡単な動作チェック後、即お支払い、又は商品購入!!
④遠方の方は、宅急便などで送って下さい。そのさいに、お名前、住所、TEL、買取り、下取り(下取りなら希望商品)と書いた紙を一緒に入れて送っていただければOK!!
送金方法は現金書留、銀行振込みがありますので、それもお忘れなく!!

●送料・消費税は料金に含まれておりません。 ●東京店、大阪店と価格が違う場合がありますのでご注意下さい。●価格は変動しますのでTELでご確認ください。

直接、ご来店のお客様はこちらへ〈年中無休〉

OSAKAスタンバイ



☎06-641-1971
営業時間 平日 AM11:00～PM7:00
土日・祝 AM10:00～PM7:00

TOKYOスタンバイ



☎03-3258-8955
営業時間 平日・土 AM11:00～PM7:00
日・祝 AM10:00～PM7:00

★パソコンの事はお気軽に御相談下さい



社団法人日本通信販売協会会員



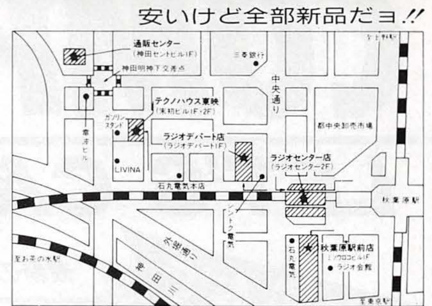
住所と振込先		
	東京店/〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)	東海銀行秋葉原支店普通546013
	大阪店/〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)	東海銀行摂津支店当座330141

口座名儀はどれも㈱SRGスタンバイです。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 創立45周年記念セール!! 老舗の東映無線

安いけど全部新品だョ!!

安さ・サービス・丁寧……………………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3.15	4.3	6	6.1	9.25	11.9	12.9	17.8	23.4	30

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店㊞9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

注番B10-01 ➡限定超特価
PC-98DO
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ **57%OFF** ¥163,000

注番B10-02 ➡限定超特価(おすすめ!!)
PC-98DO
+PC-TV454
(NEC、15型パソコンTV、0.39mmドットピッチ、TVも見れる!!)
¥426,300➡ **52%OFF** ¥203,000

注番B10-03
PC-9801NS
+AV-040NS
(キャラベル、内蔵型40MB HDD)
¥426,000➡ **40%OFF** ¥258,000

注番B10-04
PC-9801NS/E
+BJ-note(キヤノン、48×48、バブルジェット)
+プリンターケーブル
¥359,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-05
PC-9801DA2
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-06
PC-9801DS2
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥442,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

秋葉原で初めて FMショップ会加入

注番B10-07
FMTOWNS-20F
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥477,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-08
FMTOWNS-20F
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ)
+NT130-55FFM(ニューテック、130MBハードディスク)
¥705,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

本体+モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B10-09 ➡限定超特価
PC-9801RX21
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥422,800➡ **48%OFF** ¥223,000

注番B10-10 ➡PC-9801NS/E40仕様
PC-9801NS/E
+AV-040SXE
(キャラベル、内蔵型40MB HDD)
¥386,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-11 ➡限定超特価
PC-9801RA51(40MBハードディスク内蔵)
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥772,800➡ **50%OFF** ¥393,000

注番B10-12
PC-9801ES2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ **56%OFF** ¥285,000

注番B10-13 ➡限定超特価
PC-9801RX51(40MB HDD内蔵)
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥692,800➡ **60%OFF** ¥278,000

注番B10-14 ➡限定超特価
PC-9801EX2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ **52%OFF** ¥206,000

注番B10-15
PC-9801UF
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥302,800➡ **??%OFF** ~~¥200,000~~

注番B10-16
PC-9801DX/U2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥402,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-17
PC-9801DA/U2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-18
PC-9801DX2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥402,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-19
PC-386GS5
+FCD-203DW(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥796,000➡ **27%OFF** ¥580,000

注番B10-20 ➡限定超特価
PC-386V-STD(CPU:80386・20MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ **47%OFF** ¥313,000

注番B10-21
PC-286C-STD(PC CLUB)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-22
PC-386M-STD
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥412,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-23
PC-286VG-STD
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-24
PC-386VR-STD
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ **47%OFF** ¥228,000

注番B10-25
FM77AV40SX
+FMTV-155
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!)
¥316,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-26
FMTOWNS-40H(40MB HDD内蔵)
+FMT-KB105
(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533
(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥572,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B10-27
FMTOWNS-80H(80MB HDD内蔵)
+FMTKB105/205
(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533
(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥761,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 宮沢りえ　グッズ3点
- 全国無料出張修理

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC-9801RX21(16ビット)…… ~~¥198,000~~
②PC-9801EX2(16ビット)…… ~~¥188,000~~
③PC-9801RA51(32ビット、40MBハードディスク内蔵)…… ~~¥398,000~~
④PC-9801N(32ビット、40MBハードディスク内蔵)…… ¥124,000
⑤PC-9801NV…… ~~¥248,000~~
⑥PC-98DO…… ~~¥140,000~~
⑦PC-9801NS/E…… ~~¥278,000~~
⑧PC-9801NS/E20(20MBハードディスク内蔵)…… ~~¥378,000~~
⑨PC-9801NS/E40(40MBハードディスク内蔵)…… ~~¥418,000~~
⑩PC-98DO+…… ~~¥278,000~~
⑪FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ対応、スタンド付) **TOEI大特価**
⑫CMT-A14H2(サンヨー、14型カラー、0.31mm、スタンド付)…… ~~¥49,800~~
⑬PC-KD881(NEC、15型カラー、0.28mm、スタンド付)…… **TOEI大特価**
⑭PC-KD882(NEC、15型カラー、0.31mm、スタンド)…… **TOEI大特価**
⑮XC-1498CII(三菱、14型カラー、0.28mm、スタンド付)…… ~~¥59,800~~
⑯FMPR-204B(富士通、カラー熱転写)…… ~~¥49,800~~
⑰JR-100CL(スター精密、10″ドット・カラー、シートフィーダ付)…… ¥70,000
⑱AP-300(エプソン、48×48ドット、熱転写)…… ~~¥59,800~~
⑲VP-300(エプソン、ドット)…… ~~¥69,800~~
⑳PC-PR150V(NEC、48×48ドット、カラー熱転写)…… ¥69,800
㉑PC-PR150VL(NEC、48×48ドット、カラー熱転写)…… ¥70,000
㉒PC-PR150T(NEC、48×48ドット、カラー熱転写)…… ¥45,800
㉓M-1224P/X(ブラザー、10″ドット、ピンフィーダ付、PC・MSXII対応)…… ~~¥44,800~~
㉔HG-3000PC(エプソン、15″インクジェット)…… ~~¥99,800~~
㉕RCJ-1000(メルコ、1MBRAM、Dyna Book用)…… ¥9,800
㉖RCN-1000(メルコ、1MBRAM、PC-9801/NS/NV用)…… ¥10,000
㉗PC-PR201G(NEC、15″ドット)…… ~~¥55,000~~
㉘PC-PR201T(NEC、15″カラー熱転写)…… ¥39,800

パソコンデスク　ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B10-28
- 寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
- 背面コード収納ケース付
- コード落とし(2個)付
- 下棚板45mm間隔3段階可動
- 大型ロック式キャスター付

¥84,000➡¥63,800

注番B10-29
- 寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- B4判トレー付
- ロック式キャスター付
- 上部左右棚板3段階可動

TOEI大特価➡¥39,800

注番B10-30
- 寸法:870(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

※サイドテーブル ¥7,800(別売)

¥48,000➡¥29,000

注番B10-31
- 寸法:610(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

¥38,000➡¥19,800

注番B10-32
- 寸法:589(W) 1250(H) 700(D)
- ロック式キャスター付

¥25,000➡¥9,800

注番B10-33
- 寸法:641(W) 1345(H) 500(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- ロック式キャスター付

TOEI大特価➡¥23,800

注番B10-34
- 振動吸収デスク
- 寸法:635(W) 1287(H) 646(D)
- 天板振動吸収装置付
- 2Pコンセント付
- コード収納ケース付
- 耐振用アジャスター4個/キャスター2個付
- 棚板2段階可動

※データスタンド ¥12,000(別売)
ペーパーストレージ¥3,950(別売)

¥48,800➡¥32,000

注番B10-35
- 机上型パソコンデスク
- 寸法:635(W) 690(H) 420(D)
- キーボードテーブルスライド収納式

TOEI大特価➡¥16,800

厳選周辺機器シリーズ

①COMSTARZ CLUB24/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5)…… ~~¥39,800~~
②COMSTARZ CLUB24/4(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス4)…… ~~¥34,800~~
③MD24FP5II(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5)…… ~~¥42,800~~
④MD24FN5(オムロン、2400bps内蔵型モデム、MNPクラス5、PC-9801N/NS/NSE用)…… ~~¥44,800~~
⑤MD24FB5V(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5)…… ~~¥39,800~~
⑥16C-98(16色カード:4096色中16色表示、PC-9801VF/VM用)…… ¥12,000
⑦まいとーく(インターコム、パソコン通信ソフト、MNP対応)…… ~~¥28,000~~
⑧PC-9801N-08(NEC、I/O拡張ユニット、3スロット、PC-9801N用)…… ~~¥98,000~~
⑨PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用)…… ¥29,500➡ **39%OFF** ¥18,000
⑩Askeyboard sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)+Askeyboard sono2(アスキー、テンキーボード)…… ¥37,000
⑪ESCREEN MC New(住友、14型用VDTフィルター、紫外線100%吸収、反射・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上)・¥13,800
⑫TK-98(エレコム、テンキーボード、( )キー付、PC-9801N/NS用)…… ~~¥11,500~~
⑬PR-35T(日本アールイーエム、ドットプリンタ、A3印字可、FMTOWNS用)…… ~~¥98,000~~
⑭PR-40T(日本アールイーエム、15″ドットプリンタ、FMTOWNS用)…… ~~¥120,000~~
⑮HM-02T(八戸ファームウェア、2MBRAM、FMTOWNS用)…… ~~¥59,800~~
⑯CMC-141S(メディックス、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)…… ~~¥52,000~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター　TEL03-3256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-3253-0987(代)
●ラジオデパート店/TEL03-3251-1014(代)
●テクノハウス東映/TEL03-3253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-3253-5741(代)

5年間完全保証

販売の義務と責任を積極的に果たしたい。――ひとつの指標です。

IPLでは、お客様のニーズにあった製品の、より良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ONLINEを構築。販売するかどうか決定する前に、商品評価を行い当社独自の5年の保証をつけてより高品質なものを提案します。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成時の最適な拡張にも応対。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

法人向け組合せも貴社に最適なシステムをご提案いたします。お気軽にご相談下さい。



〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
株式会社 アイピーエル
TEL.0467-24-7511 FAX.0467-24-0561

大きな保証

独自の5年間完全保証制度

上質のサービスを提供するためにどのような高額な修理に対しても完璧に保証する制度です。修理期間中にはＩＰＬから代替機を提供いたしますので安心してお使い下さい。メーカー保証がプリンタ等のように６ケ月でも５年間完全に保証するＩＰＬならではのワイドな制度です。
たとえば、ハードディスクのドライブ交換は－￥70,000以上、プリンタヘッド交換には、￥30,000以上などにも完璧に対応いたします。保証内容に焦点を当てて比較の上、ご検討下さい。
私どもの手を経た製品がその任を果たしますよう――――――これがＩＰＬの願いです。

初期不良交換３ヶ月保証制度

試動期間を十分にとっています。万一故障など生じた場合、鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。交換の際には、当初のお届けした形の内容と同じ状態でおもどしください。お申し込み日より３か月以内にＩＰＬに届くようにお願いいたします。かかる送料も当社負担です。

返品・交換30日保証制度

満足を約束します。製品がご希望に添わなかった場合は、現金で返金します。（クレジットは解約のみ）鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。お申し込み日より30日以内に製品は手つかずの完全な状態でＩＰＬに届くようにお願いいたします。当社に製品が到着してからの手続きとなりますので、予めご了承ください。

代替機の無料貸出制度

突然、故障が発生した時点になって、あわてて問題が生じます。通常、どこでもメーカー修理期間は３週間～１ケ月かかります。その間、パソコンを中断しなければなりません。ＩＰＬでは本体（ＮＥＣ、ＥＰＳＯＮ）、プリンタの各々に無料で代替機が用意されています。**より安心でゆとりあるコンピュータライフを約束します。**但し、ラップトップ、ノートブックは除く。

安心できるサポート

完全保証の高品質の製品のうしろにシステムエンジニアがいて、あなたのコンピュータのサポートをしています。

ビギナーズ

☎0467-24-0941

初めて、パソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。まず、お電話下さい。

テクニカル

☎0467-24-2040

あなたのコンピュータとの問題解決の窓口です。各種言語、作成中のプログラムの相談、買い替え等、あなた独自のニーズにお応えします。又、あなたの機種のＬＥＶＥＬ ＵＰ時のアプリケーションソフト、レーザープリンタ、光ディスク、テクノロジーに関するものをどのようにビジネス環境に結びつけて、より完全なものにしていくか。トータルバランスでサポートします。

ネットワークサービス

全国どこでもすばやいサービスが受けられます。全国110ケ所のアクセスポイントをもつＩＰＬネットワークです。モデムを通して、あなたのコンピュータとＩＰＬのデータベースが連結します。



ＩＰＬ本社ショウルーム

66

To open open.

メンテナンス部

☎0467-24-0453

代替機、修理、初期不良のお申し込み等、コンピュータ使用中のハード上の相談窓口です。問題はただちに対応いたします。直接お電話ください。

商品管理部

☎0467-24-1154

納期、配達日のお問い合わせ、ご指定日のご連絡に。

すぐ役に立つプレゼント

キーボードレッスン

使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。独自に開発したソフトをプレゼントします。もうキーボード上で文字を捜すことはありません。プログラミング上達に格段の差が生じます。(NEC、EPSON本体。)

添削付通信教育講座

IPLが独自に開設している無料の講座です。3段階のテスト問題もあり、よりよい学習効果をあげるために添削付きになっています。当社にご返送してくだされば、解答してお届けいたします。NEC、EPSON、SHARPのシステムでお求めの方へ。

マウスパッド

いまプリンタをお求めの方全員にもれなくマウスをスムーズに操作できるマウスパッドをプレゼント中！**もう手離なせません。**

IPLブランドのディスケット

すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証してシステムでお求めの方、全員に！

豊富な中古情報

メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。製品は全て検査・整備済みです。しかも本体・モニタ・プリンタの全てに1年間の保証がついています。

便利なIPLカード

ソフトもハードもこのカード1枚あれば、手続きは簡単。**電話一本で即お届けします。**お支払いは月々1,000円からのクレジット・翌月一括・ボーナス一括など自由に選べます。また、



チケットぴあ・航空券・JR乗車券も電話で予約できます。割引きや優待サービス、情報誌もあります。

オリジナルテレホンカードがついています。

お得なお支払い

お求め易い価格と低料率の独自のシステムクレジットの用意がございます。ご希望の製品がない場合はお電話ください。お申し込みはHOW TO ORDERのページをご利用下さい。**クレジットは消費税は含まれています。新たに申し受けることはありません。**

ステップアップクレジット

お客様のライフスタイルに合わせて、1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、**月々1,000円**、2年目から5,000円。ボーナス払いも1年目0円から、2年目20,000円、3年目50,000円というような年毎のステップアップも可能です。又、夏のボーナスは0円、冬のボーナスのみのお支払いや、夏10,000円、冬30,000円等、独得のお支払いもできます。月々とボーナスをクロスしたプラン等、自由にご利用下さい。

ボーナス払い

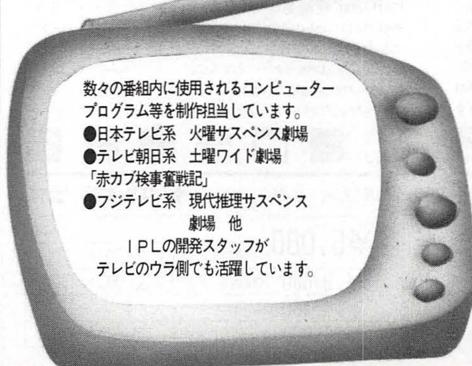
もう、いまから来年の夏のボーナス一括払いが可能です。冬のボーナス一括払いはもちろんOK。ボーナスだけの2回、4、6、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。製品はすぐお届けします。

9カ月先からのお支払い

いつでも9か月先からのお支払いを開始できます。**製品はすぐお届けします。**もちろん、翌月一括、2カ月先、3カ月先～9カ月先まで自由に設定できます。

カレッジクレジット

大学生や専門学校生を対象としたクレジット。**低額の支払いから始めて、就職したら増額**というような収入に合わせた設定が可能です。**9カ月先から**お支払い開始もOKです。通常、保証人は必要ありませんが、必要な場合はご連絡いたします。



IPL

HOW TO ORDER

お申し込み方法 ＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキでお申し込みの場合

下記の要領をご記入の上、ご送付ください。すぐに対応いたします。

248-00
鎌倉市
雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
Bマガ係

1住所
2氏名・年齢
3電話番号
4アクセスナンバー
5オリジナルプラン
(製品名・機種名明記)
6支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

●FAXの場合

左記のハガキの要領を明記の上ベーマガ係までご送信ください。FAXは24時間お申し込み可能です。

FAX番号 *0467-24-0561*

※お手持ちの機種を下取りに出して、買い換え等もお気軽にご相談下さい。

●お電話の場合

全国のIPL EXPRESSへどうぞ。月曜日～土曜日AM10:00～PM8:00

鎌倉本社	0467-24-7511	札　幌	011-621-1444
銀　座	03-3541-3058	仙　台	022-266-0531
青　山	03-3470-0061	広　島	082-293-7881
大　阪	06-311-2736	福　岡	092-481-2644

●サポートデスク

ビギナーズホットライン(初心者の方の相談窓口)…………0467-24-0941
テクニカルホットライン(コンピュータの問題解決窓口)……0467-24-2040
メンテナンス部(代替機・初期不良・返品交換・買い換え等)……0467-24-0453

お支払い方法

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行	三菱銀行鎌倉支店(普 4956791)	口座名	株式会社アイピーエル
(口座名)	第一勧業銀行鎌倉支店(普 1180564)	TEL	0467-24-7511代

●代金引換システム

製品到着時でのお支払いも承ります。地域によってお受けできない場合もあります。

⬇上記以外のお申し込み方法(現金書留の場合にもご利用ください。)

お申し込み用紙 ＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

フリガナ
御氏名　㊞　才

住所〒

TEL　(　)

勤務先

住所〒

TEL　(　)

●購入セットのアクセスNo.
(例:アクセスNo.B00000)

●お申し込みの雑誌名

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品
(メーカー名・機種名を明記)

●セットNo.以外のフリープラン
(メーカー名・機種名を明記)

●月々のお支払い金額×回数　¥　×　回

●ボーナス時のお支払い金額　¥　×　回

●御意見・御要望

現金書留の場合も同封して下さい。

アクセス No.B10101

PC-H98S MODEL8-002(486/20MHz、NESA搭載、1.6MB、5"×2)	¥548,000
PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン、NEC)	¥147,000
PC-PR201/60(15"24ピン漢字、60字/秒、トラクタ装備、NEC)	¥135,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中
PC-H98-U01(分解能選択可)	¥10,000

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥840,000 → IPL特別価格

¥4,700	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥8,300	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥14,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥28,400	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B10102

PC-H98S MODEL8-040(486/20MHz、NESA搭載、1.6MB、5"×2、40MBHDD)	¥698,000
PC-KD881(15"0.29ピッチ、ノングレア、帯電防止チルト付、NEC)	¥118,000
PC-H98-U01(マウス分解能選択可)	¥10,000
GT-6000(イメージスキャナ1677万色フルカラー入力可能)	¥178,000
RS-232Cケーブル	プレゼント中
PC-FD512(5インチ2HD/2DDFDD×2)	¥98,000
PIO-98H34-4M(H98専用4MB増設RAMボード)	¥90,000

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,192,000 → IPL特別価格

¥8,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥16,500	×72回	ボーナス なし
¥15,500	×48回	ボーナス 40,000× 8回
¥28,200	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801DX

5インチ版か3.5インチ版かご希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B10110

PC-9801DX2orDX/U2(80286+V30、1MB3.5*2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵)	¥318,000
PC-KD882(15"0.31ピッチ、ノングレア、チルト付、NEC)	¥89,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)	¥40,000
TURBO C+1.0(オブジェクト指向型C言語)	¥29,800
PS98-019-HMWorHV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
EDX-4000(DX専用4MB内部増設RAMボード(メルコ))	¥89,800
MD24FB5V(2400bpsMNPクラス5)	¥39,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥681,800 → IPL特別価格

¥5,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,400	×72回	ボーナス なし
¥12,800	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥18,200	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B10111

PC-9801DX2orDX/U2(CPU386SX5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
CU-14FDB(0.31 目に優しいアンバー色、カラーの切替可、スタンド付、SHARP)	¥74,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中
SHD-40(外付40MBHDD23msユーティリティソフト付、ロジテック)	¥99,800
PS98-019-HMWorHV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版の拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
アルシャーク	¥9,800

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥675,000 → IPL特別価格

¥5,600	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,100	×60回	ボーナス なし
¥15,300	×36回	ボーナス なし
¥18,700	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B10112

PC-9801DX2 or DX/U2(80286+V30、1MB5"or3.5"×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵)	¥318,000
PC-KD862S(スピーカー内蔵、ステレオ再生、14カラーCRT回転台付、アナログ)	¥99,800
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSとして可、ワープロソフト)	¥58,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
ミュージ郎Jr(CM-32+MPU-98・要マウス、DOS)	¥98,000
信長の野望・武将風雲録	¥9,800
大戦略III'90	¥9,800
シムシティ	¥9,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥717,800 → IPL特別価格

¥5,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥11,400	×60回	ボーナス なし
¥13,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥19,700	×24回	ボーナス 30,000× 4回

代替機の無料貸出

修理期間も安心。問題が起こった時、
無料で直ちに代替機を貸出し致します。

アクセス No.B10113

PC-9801DX2orDX/U2(CPU386SX5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
CU-14FDB(0.31 目に優しいアンバー色、カラーの切替可、スタンド付、SHARP)	¥74,800
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体漢字ゴシックシートフィーダ付、EPSON)	¥145,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥537,800 → IPL特別価格

¥3,600	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥7,800	×60回	ボーナス なし
¥11,800	×36回	ボーナス なし
¥13,600	×24回	ボーナス 20,000× 4回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801DS

5インチ版か3.5インチ版かご希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B10200

PC-9801DS2orDS/U2(CPU386SX5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付き、三菱)	¥107,000
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、ハガキ可EPSON)	¥145,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフデータベース)	¥98,000
PS98-019-HMWorHV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
PS-S1101-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.0))	¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード)	¥40,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥858,800 → IPL特別価格

¥4,800	×72回	ボーナス 37,500×12回
¥11,100	×72回	ボーナス なし
¥13,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥18,900	×36回	ボーナス なし

STEP UP

CREDITボーナス

3年目…¥30,000
2年目…¥10,000
1年目…¥ 0
ボーナス



年間完全保証

HDDドライブ交換¥70,000以上、プリンタヘッド交換¥30,000以上も完全保証。
保証内容を他と比較してください。

アクセス No.B10201

PC-9801DS2orDS/U2(CPU386SX3.5"or5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱)	¥107,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
一太郎 dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト)	¥39,000
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール)	¥28,000
GT-1000(写真等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力、EPSON)	¥79,800
RS-232Cケーブル	プレゼント中
MS-3AUTO(移動量4段階自動切替マウス)	¥8,900
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥715,500 → IPL特別価格

¥5,500	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,300	×72回	ボーナス なし
¥10,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥17,800	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B10202

PC-9801DS2orDS/U2(CPU386SX5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付き、三菱)	¥107,000
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、ハガキ可EPSON)	¥145,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥58,000
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフデータベース)	¥98,000
ビデオマニュアル(ロータス1-2-3)	プレゼント中
PS98-019-HMWorHV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
TURBO C++ 1.0(オブジェクト指向型C言語)	¥29,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥805,600 → IPL特別価格

¥5,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,100	×72回	ボーナス なし
¥8,600	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥17,300	×36回	ボーナス なし
¥16,500	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B10204

PC-9801DS2orDS/U2(CPU386SX3.5"or5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱)	¥107,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
マウスパッド	プレゼント中
HC-130(外付130MBHDD、アクセス19ms、SCSI仕様、ユーティリティ付、ICM)	¥178,000
MS-3AUTO(移動量4段階自動切替マウス)	¥8,900

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥746,700 → IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 28,300×12回
¥9,800	×72回	ボーナス なし
¥13,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥18,900	×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥23,900	×24回	ボーナス なし



試動期間はワイドに3ヵ月設けてあります。

オリジナルディスケット	キーボードレッスン	添削付通信教育講座	全国出張サービス
返品・交換保証制度	代替機の無料貸出	初期不良交換3カ月保証制度	5年間完全保証

IPL EXPRESS CALL ▶ 03-3470-0061 / 06-311-2736 / 011-621-1444
AOYAMA / OSAKA / SAPPORO

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO+

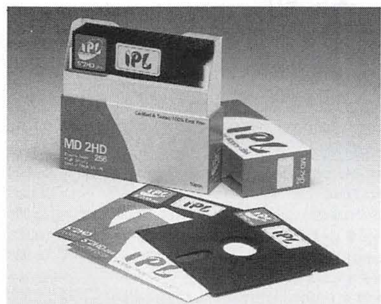
アクセス No.B10350

PC-98DO+(高速98モード+88モード、サウンド機能内蔵) …………… ¥278,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT回転台付、アナログ) … ¥ 99,800
MS-3AUTO(移動量4段自動切替マウス) ………………………… ¥ 8,900
PC-9801DO+-11(マウス変換コネクタ) ………………………… ¥ 4,000
A列車で行こうII(アートディンク) ………………………………… ¥ 12,800
信長の野望・武将風雲録 ……………………………………… ¥ 9,800
PC-PR150T(熱転写48ドット漢字プリンタ、漢字50字/秒) ………… ¥ 64,600
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3,3C)アプリケーション用インストール)…… ¥ 9,800
MICROSOFT Worksワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) … ¥ 40,000



標準価格 ¥527,700 ➡ IPL特別価格

¥3,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 7,600	×72回	ボーナス なし
¥13,000	×36回	ボーナス なし
¥15,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回



独自に開発したキーボードレッスン用ソフトプログラムです。使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。無料でお付けしています。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801UR/UF

URかUFかご希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B10310

PC-9801URorUF(CPUV30HL3.5インチFDD×2、サウンド機能搭載)………… ¥218,000
PC-TV354(15"TV、リモコン付き、カラー21ピンRGBマルチ端子、NEC) … ¥110,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) ………………………………… ¥ 10,000
BJ-10V-W(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒(CANON)) ¥ 74,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
IFC-9800／15(プリンタケーブル(98ノートシリーズ用1.5m) ……… ¥ 5,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) … ¥ 40,000
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800



標準価格 ¥467,600 ➡ IPL特別価格

¥3,000	×72回	ボーナス 26,500×12回
¥ 6,600	×72回	ボーナス なし
¥ 7,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,300	×24回	ボーナス 35,000× 4回
¥16,200	×24回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801NS/E

アクセス No.B10401

PC-9801NS/E40(386SX(16MHz)、レジューム機能、40MHDD内蔵) … ¥418,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON) … ¥ 74,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル(1.5m)) ………………………… ¥ 5,000
RCS-2000(2MB増設RAMカード) ………………………………… ¥ 39,800
STARFAX NOTE(ボード1枚でFAX+モデム機能) ………………… ¥ 89,800
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) ……… ¥ 39,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中



標準価格 ¥666,400 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 33,500×10回
¥ 9,400	×72回	ボーナス なし
¥11,900	×36回	ボーナス 25,000× 6回
¥18,000	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B10405

PC-9801NS/E40(386SX(16MHz)レジューム機能、40MHDD内蔵) … ¥418,000
PC-9801DA2orDA/U2(CPU386、5"or3.5"×2、サウンド機能搭載) ¥448,000
PC-9801NS/E-14(アナログRGBCRTパック) ………………… ¥ 25,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) ……………… ¥107,000
INTER-100ES(ICM製内蔵100MBHDD、SCSI仕様) ……………… ¥128,000
EDA-4000(高速32ビットデータバス対応4MB増設RAMボード、メルコ) … ¥ 59,800
PIO-98NT-4MP(4MB増設RAM。IOS-10min) ………………… ¥ 80,000
PS98-019-HMWorHV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) ¥ 9,800
PS98-1001-51or31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 8,200
PS98-S1001-52or32(日本語MS-WINDOWS(Ver3.0)) ………… ¥ 25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須) …… ¥ 48,000



標準価格 ¥1,348,600 ➡ IPL特別価格

¥10,400	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥15,200	×60回	ボーナス 35,000×10回
¥16,700	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥31,900	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B10400

PC-9801NS／E40(386SX(16MHz)、レジューム機能、40MHDD内蔵) … ¥418,000
RCS-4000(NS用4MB増設RAMカード、メルコ) ………………… ¥ 74,800
PC-9801LS-01(テンキーボード ファンクションキーを5個実装) … ¥ 14,500
MAX Link(RS232Cを介して異機種間でのデータのやりとり可能) …… ¥ 18,000
PC-9801N-16(約3時間利用可、大容量バッテリーパック98NOTE用) … ¥ 14,000
PC-9801NS／E-14(アナログRGBCRTパック) ………………… ¥ 25,000
FA-L98NS(これなら水がかかっても大丈夫、キーボード防塵カバー) … ¥ 2,200
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字／秒、CANON) … ¥ 74,800
IFC-98N／15(プリンタケーブル(98ノートシリーズ用1.5m)) ……… ¥ 5,000
オートシートフィーダ ……………………………………… ¥ 9,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800
1-2-3／notebook(超高速、表計算グラフデータベース) ………… ¥ 38,000
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) …… ¥ 39,000
Sound Palett(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス) … ¥ 54,800

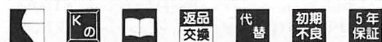


標準価格 ¥797,700 ➡ IPL特別価格

¥4,800	×60回	ボーナス 50,000×12回
¥11,600	×72回	ボーナス なし
¥14,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥28,500	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B10406

PC-9801NS/E40(386SX(16MHz)、レジューム機能、40MHDD内蔵) … ¥418,000
PC-9801DA2orDA/U2(CPU386/20MHzメモリ5"or3.5"FDD×2、サウンド機能搭載) ¥448,000
XC-1498CII(14"0.28カーCRTチルト台付、三菱) ……………… ¥107,000
INTER-180ES(ICM製内蔵180MBHDD、SCSI仕様) ……………… ¥198,000
EDA-12M(高速32ビットデータバス対応12MB内部増設RAMボード、メルコ) ……… ¥160,000
PIO-98NT-8MP(98note用8MB増設RAM。IOS-10min) ………… ¥150,000



標準価格 ¥1,481,000 ➡ IPL特別価格

¥10,100	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥15,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥17,600	×60回	ボーナス 30,000×10回

The 9ヵ月先お支払い

アクセス No.B10404

PC-9801NS/E40(386SX(16MHz)、レジューム機能、40MHDD内蔵) … ¥418,000
RCS-4000(NS用4MB増設RAMカード、メルコ) ………………… ¥ 74,800
PC-9801N-17L(ACパック、ACで使用) ……………………… ¥ 11,000
LFD-581F(5インチ2HDシングルフロッピーディスク、ロジテック) …… ¥ 52,000
PC-9801N-15(フロッピーディスク増設ケーブル) ……………… ¥ 9,800
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) …… ¥ 9,800
PS98-1001-31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット) ………… ¥ 8,200
TURBO C++1.0(オブジェクト指向型C言語) ……………… ¥ 29,800

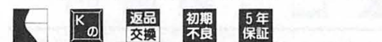


標準価格 ¥613,400 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 29,500×10回
¥ 8,800	×72回	ボーナス なし
¥11,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥16,500	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B10402

PC-9801NS／E40(386SX(16MHz)、レジューム機能、40MHDD内蔵) … ¥418,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字／秒、CANON) ¥ 74,800
IFC-98N／15(プリンターケーブル(98ノートシリーズ用1.5m)) …… ¥ 5,000
オートシートフィーダ ……………………………………… ¥ 9,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) ………………………………… ¥ 10,000
PC-9801LS-01(テンキーボード ファンクションキーを5個実装) … ¥ 14,500
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) ……………… ¥107,000
PC-9801NS/E-14(アナログRGBCRTパック) ………………… ¥ 25,000
Little ZFS(外付3.5インチ1ドライブ2HDFDD、緑電子) ………… ¥ 39,800
RCS-4000(4MB増設RAMカード、メルコ) ………………… ¥ 74,800
弥生II(会社の専任者でなくても青色申告が簡単にできる) ………… ¥ 80,000
弥生II 経営分析編 ……………………………………… ¥ 28,000
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) ……… ¥ 39,000



標準価格 ¥935,500 ➡ IPL特別価格

¥6,400	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥17,600	×48回	ボーナス なし
¥22,400	×36回	ボーナス なし
¥32,200	×24回	ボーナス なし

SHARP



X68000 プレゼント！

お買い上げの方に
お好きなものを１つプレゼント!!

1.ワールドスタジアム
2.イメージファイト
3.パロディウスだ
4.エメラルドドラゴン
5.銀河英雄伝説II
6.ラグーン
7.ワールドコート
8.遥かなるオーガスタ
9.シムシティ
10.ポピュラス

アクセス No.B10000

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカTV、チルト台、リモコン付) ¥135,000
SX-68M(MIDI音源ボード) ……… ¥ 19,800
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるミュージックソフト) ……… ¥ 28,800
CM-32L(LAサウンド・モジュール) ……… ¥ 69,000
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥770,600 → IPL特別価格

¥2,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 6,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×84回	ボーナス なし
¥13,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 9,800	×48回	ボーナス 30,000× 8回

アクセス No.B10002

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台リモコン付) ……… ¥135,000
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
CZ-6VT1-BK(カラーイメージユニット、テロッパー機能付) ……… ¥ 69,800
Z's STAFF PRO68K(豊富な編集機能のグラフィックツール) ……… ¥ 58,000
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。) ¥ 39,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥917,400 → IPL特別価格

¥6,400	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 9,700	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥12,500	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥22,300	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B10009

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
CZ-606DTN(超高解像度0.31ドット14"チルト台付。チタン) ……… ¥ 79,800
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥597,800 → IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 27,300×10回
¥ 8,400	×72回	ボーナス なし
¥14,400	×36回	ボーナス なし
¥17,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回

SPECIAL ■ LIMITED

20

台数限定

SHARP CZ-634・644CTN
お買い上げ20人の方に限り
好評につき人気ゲームソフト
4本 プレゼント中！

アクセス No.B10006

CZ-644CTN(高速16MHz.メミリ2MB.80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付き) ……… ¥135,000
IO-735X(カラーイメージシェット 128KBバッファ内蔵) ……… ¥248,000
IO-73CX(X68000用接続ケーブル) ……… ¥ 5,500
IO-73SF(ハガキ、単票紙連続打ち時に大活躍！) ……… ¥ 80,000
IO-73TF(トラクタフィーダ 用紙送りをスムーズにする為に必勝) ……… ¥ 30,000
PV-A24B5(高速2400bos、MNPクラス5、専用回線、同期通信可) ……… ¥ 39,800
たーみのるII(通信ソフト) ……… ¥ 17,800
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能、線順次方式ソフト付) ……… ¥188,000
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバーステック、アナログ) … ¥ 23,800
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。) ……… ¥ 39,800
CZ-249GS(最新型ドロークラフィックソフト) ……… ¥ 29,800
サイクロン68K(グラフック機能強化！レイ・トレーシングCGツール) ¥ 58,000
C-TRACE68Ver4(CGアニメーションソフト) ……… ¥ 98,000
FIXER Ver4(ワープロソフト) ……… ¥ 19,800
Z'SDIGITAL CRAFT(感性への贈物、3Dイメージジシュミレータ) ¥ 39,800
X68000ゲームプレゼント(ダウンダウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校生サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストリニュージランドストーリー) プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい) プレゼント中



標準価格 ¥1,571,100 → IPL特別価格

¥14,900	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥26,200	×60回	ボーナス なし
¥31,100	×48回	ボーナス なし
¥39,600	×36回	ボーナス なし



アクセス No.B10011

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ……… ¥368,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群！SHARP) ……… ¥148,000
CZ-6TUBK(テレビ用チューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！SHARP) ……… ¥ 33,100
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) ……… ¥ 26,800
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
CZ-6SD1(専用キャスター、スライドテーブル付キーボード収納可) ……… ¥ 44,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥717,500 → IPL特別価格

¥5,000	×84回	ボーナス 38,500×10回
¥10,200	×72回	ボーナス なし
¥12,400	×48回	ボーナス 30,000× 6回
¥24,900	×24回	ボーナス なし

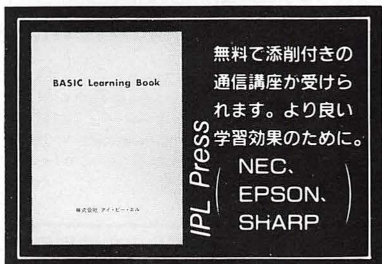
アクセス No.B10005

CZ-634CTN(高速16MYz.メマリ2MB.80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ……… ¥368,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付) ¥135,000
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等SHARP) ¥ 96,800
CZ-6SDI(X68専用キャスター、スライドテーブル付キーボード収納可) … ¥ 44,800
CZ-221HS(NEW PrintShop様々なカードなどを自由に作成) ……… ¥ 19,800
BF-68PRO(反射、紫外線、静電気、ホコリ付着防止アィルター) ……… ¥ 19,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇) ……… ¥ 8,800
XE-IST2(ジョイスティック) ……… ¥ 5,900
X68000ゲームプレゼント(ダウンダウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュードーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい) プレゼント中



標準価格 ¥698,900 → IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 39,500×10回
¥10,200	×72回	ボーナス なし
¥12,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥16,800	×24回	ボーナス 50,000× 4回



アクセス No.B10004

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥368,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチTV、チルト台リモコン付) ……… ¥135,000
BF-68PRO(反射紫外線、静電気、ホコリ付着防止フィルター) ……… ¥ 19,800
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) ……… ¥ 26,800
CM-32L(LAサウンド・モジュール) ……… ¥ 69,000
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥ 23,800
パロディウスだ！ ……… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ¥ 12,800
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥665,000 → IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 36,800×10回
¥ 9,900	×36回	ボーナス なし
¥13,300	×48回	ボーナス なし
¥18,000	×24回	ボーナス 38,000× 4回

アクセス No.B10007

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ……… ¥368,000
CZ-606DTN(超高解像度0.31ドット14"チルト台付、チタン) ……… ¥ 79,800
TX-130B(130MBHDDユニット) ……… ¥138,000
CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) ……… ¥ 44,800
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) ……… ¥ 26,800
CZ-261MS(MusicstudioPRO68K MIDI V2) ……… ¥ 28,800
CZ-247MS(MIDI楽器が楽しめるミュージックソフト) ……… ¥ 28,800
CZ-248MS(101曲のMUSIC PRO用データ) ……… ¥ 8,800
ラプラスの魔 68(ハミングハードソフト) ……… ¥ 8,700
サバッシュ X68 ……… ¥ 8,800
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ニュージーランドストーリー) ………プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥741,300 → IPL特別価格

¥5,200	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 9,100	×72回	ボーナス なし
¥ 8,800	×36回	ボーナス 20,000× 8回
¥22,300	×24回	ボーナス なし

パーソナルコンピュータ

PC-386 NOTE W

アクセス No.B10090

PC-386NOTE W1A(CPU386SX16MHz、3.5"×1、20MHDD内蔵、EPSON) …… ¥378,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON) … ¥ 74,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
IFC-98N/15(プリンタケーブル(1.5m)) ………………………… ¥ 5,000
PCMS2M(マウス) ……………………………………………… ¥ 5,800
PCLTP3(テンキーパッド、数値入力を楽にする為に必携!) ………… ¥ 17,000



標準価格 ¥480,600 ➡ IPL特別価格

¥4,500	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 6,900	×72回	ボーナス なし
¥12,000	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B10091

PC-386NOTE W2(CPU386SX16MHz、3.5"×2レジューム機能搭載、EPSON) … ¥278,000
EP-286BOOK-4M(4MB増設RAMボード) ……………………… ¥ 95,000
IOS-10mini Ver2.1(EMS拡張ウィンドウ機能内蔵、EMS管理ソフト) ¥ 3,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON) ¥ 74,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
IFC-98N/15(プリンタケーブル) ………………………………… ¥ 5,000
PCM32(日本語MS-DOS(Ver4.01)ハイレゾ対応) ………………… ¥ 18,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) … ¥ 40,000
PCAM1(2400bpsアダプタモデム) ……………………………… ¥ 44,800



標準価格 ¥558,600 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 24,500×10回
¥ 8,100	×72回	ボーナス なし
¥10,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回

アクセス No.B10092

PC-386NOTE W2(CPU386SX16MHz、3.5"×2レジューム機能搭載、EPSON) … ¥278,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) ………………… ¥107,000
CRT Adapter(286NOTE用CRTアダプター) ……………………… ¥ 19,800
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON) ¥ 74,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
PCPRCB1(プリンタケーブル) …………………………………… ¥ 6,800
PCLTP3(テンキーパッド、数値入力を楽にする為に必携!) ………… ¥ 17,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) … ¥ 40,000
MCMS2M(マウス) ………………………………………………… ¥ 5,800



標準価格 ¥549,200 ➡ IPL特別価格

¥5,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 7,600	×72回	ボーナス なし
¥12,900	×36回	ボーナス なし

TOSHIBA

DynaBook

アクセス No.B10095

J-3100SX 001P(386SX20MHz、2MBRAM、3.5×1FD、20/40/60MBHDD増設可、東芝製) ¥298,000
AP-300BK(美しい印字48ドットカラー漢字熱転写、持ち歩き可能) …… ¥ 59,800
IFC-3100/15(プリンタケーブル、1.5m) ………………………… ¥ 5,500
J31MS001(2ボタンマウス) ……………………………………… ¥ 10,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) … ¥ 40,000
PIO-31SS-4MB(4MB増設メモリ、J-3100SS用) ………………… ¥ 60,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中



標準価格 ¥473,300 ➡ IPL特別価格

¥3,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 7,100	×72回	ボーナス なし
¥ 8,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回

アクセス No.B10096

J-3100SX 001(386SX16MHz、2MBRAM、3.5×1FD、20MHDDパック増設可、東芝) … ¥258,000
J31HDP4A(40MBハードディスクパック) ………………………… ¥140,000
日本語MS-WINDOWS3.0(日本語MS-Windows3.0) ……………… ¥ 25,000
PIO-31SS-4MB(4MB増設メモリ) ………………………………… ¥ 60,000
J31MS001(2ボタンマウス) ……………………………………… ¥ 10,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON) … ¥ 74,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為の必需ツール) …………プレゼント中
IFC-3100/15(プリンタケーブル(1.5m)) ………………………… ¥ 5,500



標準価格 ¥573,300 ➡ IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 26,800×12回
¥ 8,400	×60回	ボーナス なし
¥11,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥15,600	×24回	ボーナス 30,000× 4回

FUJITSU

FM TOWNS

アクセス No.B10054

FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2) … ¥323,000
FMT-DP533(14"0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥ 69,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) ………………………… ¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10") …………………… ¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル) …………………………………… ¥ 6,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かすための必需ツール) ………プレゼント中
TOWNSプレゼント XE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック!) プレゼント中
TOWNSゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを1つお選び下さい) プレゼント中



標準価格 ¥509,600 ➡ IPL特別価格

¥3,500	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥ 6,300	×72回	ボーナス なし
¥10,800	×36回	ボーナス なし
¥15,500	×24回	ボーナス なし

組み合せ自由

ソフトもハードも自由に構成できます。
様々な製品の用意があります。

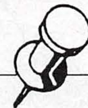
アクセス No.B10050

FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装置3.5"×2) … ¥323,000
FMT-DP532(14"0.25ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥138,000
FMT-KB205(TOWNSテンキー、親指配列) ………………………… ¥ 30,000
F-BASIC386コンパイラV1.1(80386ネイティブモード対応BASICコンパイラ) ¥ 45,000
闘神都市(シューテングゲーム) ………………………………… ¥ 6,800
続ダンジョン・マスター(ビクター音楽産業) …………………… ¥ 9,800
Z'sSTAFF PRO(豊富な編集機能のグラフィクツール) …………… ¥ 58,000
ウイザードリー・V ……………………………………………… ¥ 12,800
Zero(THE 4TH UNIT ACT4) ……………………………………… ¥ 8,800
LINKAGE ………………………………………………………… ¥ 9,800
デュアルターゲット ……………………………………………… ¥ 8,800
D-Again ………………………………………………………… ¥ 8,800
メリーゴーランド ……………………………………………… ¥ 8,800
TOWNSプレゼントWE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック!) ……プレゼント中
TOWNSゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを1つお選び下さい) プレゼント中



標準価格 ¥668,400 ➡ IPL特別価格

¥5,300	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 9,100	×72回	ボーナス なし
¥15,600	×36回	ボーナス なし
¥17,400	×24回	ボーナス 30,000× 4回



FM TOWNS プレゼント!

お買い上げの方に
お好きなものを1つプレゼント!!

1.A. III. 2.ウィザドリィーV
3.DRAKKHEN 4.富士通ハビタット
5.イメージファイト 6.AYA
7.ギャラクシーフォースII 8.ドラゴンスレイヤー
9.Orgel(オルゴール) 10.遙かなるオーガスタ
11.シムシティ 12.ポピュラス

アクセス No.B10052

FMTOWNS-80H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、80MBHDD内蔵) ¥623,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) ………………………… ¥ 30,000
FJ-SIM32-2MA(TOWNS用2MB増設RAMボード) ………………… ¥ 27,000
日本語MS-DOS V3.1(日本語MS-DOS/WINDOWS、V3対応APインストール用) ¥ 9,800
日本語MS-DOS V3.1(日本語MS-DOS/WINDOWS、V3対応) …… ¥ 8,200
MS-Windows V3.0(日本語MS-windows(Ver3.0)大規模アプリケーションの実行可) ¥ 25,000
TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック!) …プレゼント中
TOWNSゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを1つお選び下さい) プレゼント中



標準価格 ¥888,000 ➡ IPL特別価格

¥4,900	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥11,700	×72回	ボーナス なし
¥15,700	×48回	ボーナス なし
¥16,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回

アクセス No.B10051

FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、40MBHDD内蔵) ¥473,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) ………………………… ¥ 30,000
TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック!) …プレゼント中
TOWNSゲームプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中



標準価格 ¥641,000 ➡ IPL特別価格

¥9,100	×60回	ボーナス なし
¥ 4,700	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥13,700	×36回	ボーナス なし
¥14,800	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B10053

FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、40MBHDD内蔵) ¥473,000
FMT-DP533(14"0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥ 69,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) ………………………… ¥ 30,000
FMT-TU101(S端子対応、TV映像受信チューナー、リモコン付) ……… ¥ 39,800
FMT-MD302(2400bps全二重内蔵モデム、MNP5対応) ……………… ¥ 49,000
High C コンパイラ V1.4(開発ツール) ………………………… ¥ 40,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ) ¥ 25,000
TOWNS386ASMツールキットV1.1(開発ツール) ……………… ¥ 80,000
日本語MS-DOS V3.1(日本語MS-DOS/WINDOWS V3対応APインストール) … ¥ 9,800
日本語MS-DOS V3.1(日本語MS-DOS/WINDOWS V3対応) …… ¥ 8,200
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト) ………………………………… ¥ 18,000
HYPER PLANET(世界各地から星空を完全シュミレート) ……… ¥ 12,800
ギャラクシーフォースII ………………………………………… ¥ 9,800
TOWNSプレゼント X-1ST2(TOWNS対応ジョイステック!) …プレゼント中
TOWNSゲームプレゼント(プレゼントの中からゲームを一つお選び下さい) …プレゼント中



標準価格 ¥865,200 ➡ IPL特別価格

¥5,400	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 8,000	×72回	ボーナス なし
¥12,100	×48回	ボーナス 25,000× 8回
¥20,800	×36回	ボーナス なし

ウェーブ・アイは安心できる商品をお届けしています。

安心の5年保証
(ウェーブ・アイメンバーズの方のみ)

ウェーブ・アイ オリジナルプランでお買い求めのお客様にもれなく『ウェーブ・アイメンテナンスキット』プレゼント
- ●ヘッドクリーニングディスク
- ●クリーナーワックス
- ●フロッピーディスク(ブランク)10枚



ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

保証期間中は安心してメーカー修理が受けられます。

お申し込みは?

お葉書きでは…
1.住所 2.氏名 3.年令 4.電話番号 5.保護者名㊞(20才未満の方) 6.広告掲載雑誌名 7.商品名 8.支払い方法月々○円×○回 ボーナス○円×○回。以上をご記入のうえ
〒252 藤沢市湘南台1-12-2
ウェーブ・アイ通信販売課まで!

FAXでは…
0466-43-1265
24時間いつでも受付しております。お忙しい方は是非ご利用下さい。
1.氏名 2.住所 3.年令 4.電話番号 5.保護者名㊞(20才未満の方) 6.広告掲載雑誌名 7.商品名 8.支払い方法月々○円×○回 ボーナス○円×○回。以上を必ず明記して下さい。

お電話でのご注文は…
受付時間AM10:00〜PM9:00

通話料金無料のフリーダイヤル、フリーコールで。
0120-00-9898
0088-22-5555

お届けは?

全国無料配送!
但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。

配達日指定OK!
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。もちろん日曜・祭日も大丈夫!

夜間配達もOK!
日中留守がちなのは当り前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。(PM6:00〜8:00の間)

Night & Day

メンテナンスは?

安心の2倍保障!

メーカー保証+ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。

メーカー保証
ウェーブ・アイ保証

2ヶ月以内の故障は新品交換!!
新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。

FM-TOWNSなら出張修理OK!
TOWNSは全国出張サービスを致しております。万一故障の場合もお客様のお宅までメーカーサービスマンが修理に伺います。

お見積りサービス!
ウェーブ・アイのプランではいやだ!という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話、又はFAX、何でも結構です。

下取り・買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。

お支払いは?

超低金利クレジット!
3〜72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。

支払いは7ヶ月先からでもOK!
商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。

ボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて冬のボーナスで。

ボーナス2回払いOK!
月々の支払いはまったくなし!お支払いは冬と夏のボーナスで。

カレッジクレジットOK!
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)

代金引換えなら!
現金一括払いにしたいというお客様、お支払いは商品到着時で結構です。(但し、離島にお住まいの方は、ご利用できません。)

CASH

銀行振込なら!
お振込みいただいてからのお届けとなります。

BANK

【振込み先】
横浜銀行湘南台支店
当座0000467

NECマイコンプラザ ・ 富士通FM

売り切れ御免！
今月の超お買得品

プラン1001 PC-CLUB超お買得入門セット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
先着100名様にデータホルダー(原稿スタンド)	プレゼント

定価合計319,800円 ➡ 特価 **199,800円**

8,000円×18回	ボーナス27,900円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
5,200円×48回	ボーナス　なし

プラン1002 A1STお買得基本セット

FS-A1ST(16ビットMSX-TURBO-R)	87,800円
FS-PC1(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	59,800円
MSX-View(マウスを使い簡単操作、エディタ、グラフィックツール付き)	9,800円
信長の野望武将風雲録[FD版](シミュレーションゲーム)	9,800円
M-31(EGG-MOUSE)	5,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計173,400円 ➡ 特価 **129,800円**

8,000円×12回	ボーナス26,400円×2回
5,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
3,000円×24回	ボーナス21,900円×4回
4,700円×36回	ボーナス　なし

プラン1003 98NS/Eお買得簡単ビジネスセット

PC-9801NS/E(32ビットCPU386SX、クロック16MHz)	278,000円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
Microsoft-Works(日英ワープロ、表計算、データベース、通信など)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計411,600円 ➡ 特価 **279,800円**

9,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1004 98DS2超お買得WINDOWS入門セット

PC-9801DS2(32ビットCPU386SX搭載)	358,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
CRC-SA40V(40MB、外付ハードディスク)	88,000円
PIO-DS134-4M(98DS専用EMS対応4MB-RAMボード)	49,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
MS-WINDOWSVer3.0(ウィンドウズソフト)	25,000円
MS-GAMES-FOR-WINDOWS(ウィンドウズ専用ゲームソフト)	9,800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計756,200円 ➡ 特価 **499,800円**

10,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
9,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1005 386M超お買得WINDOWSセット

PC-386M-STD(32ビットCPU386SX搭載)	328,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
専用プリンタケーブル	6,800円
CRC-SA40V(40MB、外付ハードディスク)	88,000円
EP-386M-2M(386M専用EMS対応2MB-RAMボード)	45,000円
PIO-SIM61-2MA(専用増設サブボード、2MB)	30,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
MS-WINDOWSVer3.0(ウィンドウズソフト)	25,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計699,400円 ➡ 特価 **419,800円**

9,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1006 セガ・テラドライブお買得基本セット

テラドライブMODEL2(2つのCPU80286、68000を採用)	188,000円
HTR-2200(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度カラーディスプレイ)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計267,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×18回	ボーナス22,800円×3回
7,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,700円×48回	ボーナス　なし

プラン1007 98DA2超お買得本格セット

PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
BJ-330J(136桁、高速高品位48ドットバブルジェットプリンタ)	208,000円
専用プリンタケーブル	6,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計825,800円 ➡ 特価 **559,800円**

12,000円×36回	ボーナス40,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス34,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス32,600円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1008 J3100SX超お買得基本セット

J-3100SX001(32ビットCPU80386SX)	258,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
専用プリンタケーブル	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計340,000円 ➡ 特価 **228,000円**

10,000円×18回	ボーナス26,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス　なし

プラン1009 FM-TOWNS-20F超お買得基本セット

FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
宮沢りえテレホンカード	サービス
ゲームソフト1本	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計422,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

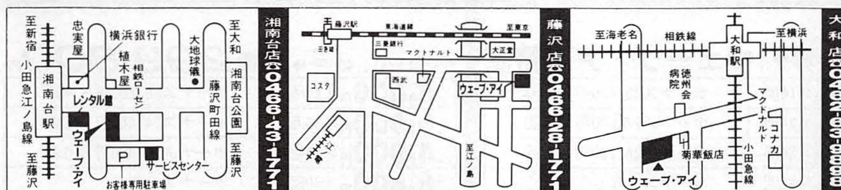
8,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

今すぐフリーダイヤル **0120-00-9898** **0088-22-5555**

受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:9/1, 9/22, 9/29

藤沢 0466(43)1775　新潟 0252(75)5076　広島 082(293)0811
札幌 011(771)4971　東京 03(3226)9286　福岡 092(481)0502
盛岡 0198(24)3172　静岡 0542(54)0696　FAX 0466(43)1265
仙台 022(267)5371　名古屋 052(581)4325　大阪 06(362)5057

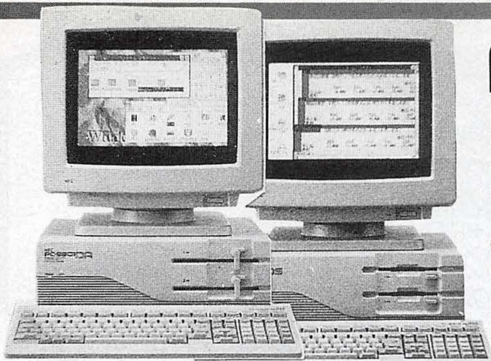
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



WAVE EYE

【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

LAB・シャープEXESHOP



PC-9801 シリーズ

ビジネスに深く強く根をおろす デスクトップ98シリーズに新ラインアップ完成。

実績と信頼で日本のビジネスに深く根をおろすPC-9800シリーズ。そのラインアップにDA・DSがエントリー。これによりデスクトップ98のラインアップが一新されました。さまざまなユーザーのニーズに応える豊富なソフト資産、比類なき操作環境といった98の太い幹はそのままに、新登場2機種の追加によって98はパソコンのスタンダードとしてさらに太く高い幹に成長しました。

PC-9801DA2

プラン1010 98DA2お買得純正基本セット

PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1011 98DA2超お買得ワープロセット

PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計683,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス34,300円×6回
8,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1012 98DA2簡単お買得WINDOWSセット

PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
VP-2600PC(136桁、24ドットカラーシリアルドットプリンタ)	145,000円
PIO-DA134-4M(98DA専用EMS対応4MB-RAMボード)	49,800円
TR-41(内蔵タイプ、40MBハードディスク)	69,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
MS-WINDOWSVer3.0(ウィンドウズソフト)	25,000円
MS-GAMES-FOR-WINDOWS(ウィンドウズ対応ゲームソフト)	9,800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計878,200円 ➡ ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス46,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス38,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス34,500円×10回
12,100円×72回	ボーナス　なし

PC-9801DS2

プラン1013 98DS2お買得純正基本セット

PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計454,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス34,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
6,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1014 98DS2超お買得ビジネスセット

PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
Microsoft-Works(日英ワープロ、表計算、データベース、通信など)	40,000円
EDS-2000(98DS専用EMS対応2MB-RAMボード)	34,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計619,400円 ➡ 特価428,000円

10,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

プラン1015 98DS2本格基本セット

PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
A-404(キヤノンレーザープリンタ)	248,000円
PCRAM050	30,000円
PCROMEXII	30,000円
PCPR201H(201エミュレーションカード)	30,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計820,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス40,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801DX

プラン1016 98DX2超お買得初心者入門セット

PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
Microsoft-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計520,600円 ➡ 特価339,800円

8,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

98DX・DS・DAは同価格で3.5インチタイプに変更できます。

■お申し込みの際、どちらかをお選び下さい。

PC-98DO+

ハートふたつのやさしいパソコン。

プラン1018 98DO＋お買得基本セット

PC-98DO＋(16ビットCPUV33搭載、FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計370,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス37,200円×3回
8,000円×24回	ボーナス26,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,600円×6回
6,700円×48回	ボーナス　なし

プラン1019 98DX2お買得純正基本セット

PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計407,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス29,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン1020 98UF超お買得セット

PC-9801UF(CPU-V30HL、3.5インチFDD2基搭載)	218,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計394,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス38,400円×3回
8,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
6,800円×48回	ボーナス　なし

プラン1021 98DO＋超お買得ワープロアートセット

PC-98DO＋(98VM、88のソフトが使用可能)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計454,400円 ➡ 特価299,800円

8,000円×24回	ボーナス38,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

初心者から達人まで幅広い人に



ゆたかな98ソフトを活かす

EPSON

PC国民機。



PC CLUB

プラン1022　PC-CLUB超お買得基本セット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計259,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×12回	ボーナス31,700円×2回
7,000円×18回	ボーナス21,800円×3回
4,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
5,600円×36回	ボーナス　なし

プラン1023　PC-CLUB超お買得簡単ビジネスセット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
Microsoft-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
MS-WORKS事例集	1,200円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガスリフト上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計405,600円 ➡ **特価268,000円**

7,000円×24回	ボーナス35,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン1024　PC-CLUBお買得ワープロアートセット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計364,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×18回	ボーナス30,800円×3回
7,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
6,300円×48回	ボーナス　なし

PC-386M

プラン1025　386M超お買得基本セット　限定5台

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計512,000円 ➡ **特価298,000円**

10,000円×24回	ボーナス26,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

Windows時代を身近にする32ビット・ハイクオリティPC誕生。

PC-386GE

プラン1026　386GE3お買得基本セット

PC-386GE3-STD(80386SX搭載、3.5インチFDD2基5インチFDD1基搭載)	323,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計404,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

6,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
6,000円×72回	ボーナス　なし

Windows時代を加速する32ビット・ハイレゾマシン登場

PC-386GS

プラン1027　386GS3お買得基本セット

PC-386GS3-STD(80386搭載、3.5インチFDD2基5インチFDD1基搭載)	423,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計504,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス29,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

ウェーブ・アイメンバーズカード会員募集！

通信販売でも、カードでのお支払いが可能になりました。

- 最高50万円まで、手間いらずのスピードクレジットOK！
- キャッシングもOK！
- メンバーの方だけの5年保証
- サプライ用品（インクリボン、フロッピー等）周辺機器、ソフトだけでも購入できるようになりました。

※但し、5万円以下の商品につきましては、1個口につき800円の荷作り送料をいただきます。

入会方法

①氏名
②住所
③電話番号
④年令
⑤職業

252
神奈川県藤沢市
湘南台一－十二－二
ウェーブ・アイ
メンバーズカード入会係

（はがきに上記事項を記入の上、お送りください。折り返し、入会申し込み用紙をお送りします。）

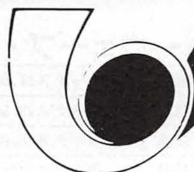
お申込みは今すぐ
フリーダイヤル
0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間　AM10:00▶PM9:00
定休日:9/1, 9/22, 9/29

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362)5057		

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)

ビジネス&ホビーのハイテクランド

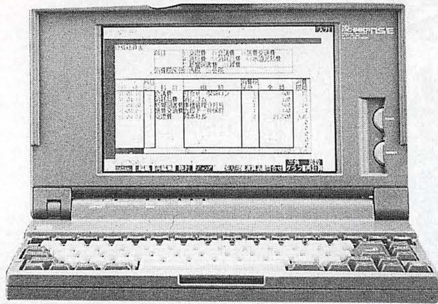


WAVE EYE

ウェーブ・アイ

【振込み先】
横浜銀行湘南台支店
当座0000467

人気です。もっとパソコンを楽しもう。



ノート・ブックタイプ

いつでも、どこでも気ままに使いこなせ そのボディのなかには、ひとりひとり 機能が満載

PC-9801NS/E

プラン1031　98NS/Eお買得基本セット

PC-9801NS/E(32ビットCPU386SX、クロック16MHz)	278,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計287,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×18回	ボーナス24,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス28,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
5,800円×48回	ボーナス　なし

プラン1032　98NS/Eモデル40仕様セット

PC-9801NS/E(32ビットCPU386SX、クロック16MHz)	278,000円
AV-040SXE(内蔵型40MBハードディスク)	108,000円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計474,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1033　98NS/E40本格セット

PC-9801NS/E40(CPU80386SX、40MBハードディスク内蔵)	418,000円
BJ-10VB(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
専用プリンタ接続ケーブル	5,800円
RCS-2000(EMS対応2MB-RAMカード)	39,800円
1-2-3Notebook(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計632,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

11,000円×36回	ボーナス30,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン1034　98NS/Eお買得簡単ビジネスセット

PC-9801NS/E(32ビットCPU386SX、クロック16MHz)	278,000円
PC-PR150N(80桁、48ドット熱転写プリンタ、明朝・ゴシック・毛筆体付)	69,800円
専用プリンタケーブル	5,800円
Microsoft-Works(日英ワープロ、表計算、データベース、通信など)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
キャリングバッグ	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計410,200円 ➡ **特価 299,800円**

10,000円×24回	ボーナス26,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン1035　98NS/E20お買得ビジネスセット

PC-9801NS/E20(CPU80386SX、20MBハードディスク内蔵)	378,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計516,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス26,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1036　98NS/E40お買得WINDOWSセット

PC-9801NS/E40(CPU80386SX、40MBハードディスク内蔵)	418,000円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ、明朝、ゴシック、毛筆体付)	69,800円
専用プリンタ接続ケーブル	6,800円
RCS-4000(EMS対応4MB-RAMカード)	74,800円
MS-WINDOWSVer3.0(ウィンドウズソフト)	25,000円
MS-GAMES-FOR-WINDOWS(ウィンドウズ対応ゲームソフト)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
Microsoft-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
MS-WORKS事例集	1,200円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計662,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス38,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,200円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

パーソナルコンピュータ

PC-386 NOTE W　CPU386™ SX™ 16MHz A4 JUST SIZE



プラン1038　386NOTE-W1Aお買得基本セット

PC-386NW1A(3.5インチFDD1基、20MB-HDD内蔵)	378,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計384,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×24回	ボーナス27,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1039　386NW1Bお買得ビジネスセット

PC-386NW1B(3.5インチFDD1基、40MB-HDD内蔵)	418,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計424,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

プラン1040　386NOTE-Wお買得基本セット

PC-386NW2(32ビットCPU80386SX搭載、FDD2基)	278,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計284,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1041　386NW1Aお買得セット

PC-386NW1A(3.5インチFDD1基、20MB-HDD内蔵)	378,000円
AP-900(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計496,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1042　386NW1Bお買得ビジネスセット

PC-386NW1B(3.5インチFDD1基、40MB-HDD内蔵)	418,000円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ、明朝、ゴシック、毛筆体付)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
EMB-2000(EMS対応2MB-RAMカード)	39,800円
1-2-3Notebook(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計628,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス37,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,600円×10回
9,500円×72回	ボーナス　なし

仕事に遊びに場所を選ばない

パソコンシリーズ。

るA4ファイルサイズの軽快なボディ。
の個性をより強力にサポートする
されています。



DynaBook
世界が支持するダイナブック!!

プラン1043　J3100SX001お買得基本セット

J-3100SX001(32ビットCPU80386SX、FDD1基)	258,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計258,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×18回	ボーナス19,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス17,900円×6回
4,600円×48回	ボーナス　なし

プラン1046　J3100SX001Pお買得基本セット

J-3100SX001P(32ビット、プラズマディスプレイ搭載)	298,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計305,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン1044　J3100SX001お買得ビジネスセット

J-3100SX001(32ビットCPU80386SX、FDD1基)	258,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
専用プリンタケーブル	6,800円
1-2-3Notebook(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計421,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

ダイナブックお買上げのお客様にもれなくキャリングケースプレゼント!!

プラン1045　J3100SX041超お買得セット

J-3100SX041(32ビットCPU80386SX、40MB-HDD内蔵)	258,000円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
専用プリンタケーブル	5,500円
PIO-31SS-4MB(4MB増設RAM)	60,000円
MS-WINDOWSVer3.0(ウィンドウズソフト)	25,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
1-2-3Notebook(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
MS-GAMES-FOR-WINDOWS(ウィンドウズ対応ゲームソフト)	9,800円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計539,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス32,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

IBM
DOS/V パソコン新登場。

プラン1048　PS/55Note-SJ1お買得セット

PS/55Note-SJ1(IBM日本語DOS-J4.0/V付属)	248,000円
ミニーマウス	15,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計263,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

プラン1049　FMR-CARD本格ビジネスマンセット

FMR-CARD(A4サイズ、CPU80C286搭載、軽量990g)	238,000円
FMFD-322(マイクロFDユニット)	85,000円
FM50N611(FDD・プリンタアダプタ)	28,000円
FM60-731(FDD接続ケーブル)	10,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット熱転写プリンタ)	80,000円
FM50N711G(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、グラフ、データベース)	40,000円
PV-M24(小型モデム、2400bps、MNPクラス4)	39,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計527,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス23,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1050　FM-NoteBookお買得ワープロセット

FMR-50NX1-A	258,000円
FMMO-211G(マウス)	20,000円
FMPR-102G(24ドット熱転写プリンタ)	55,000円
FM50N711G(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYSV1.0(本格ワープロソフトFMオアシス)	48,000円
日本語MS-DOS V3.1	18,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計406,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×30回	ボーナス25,900円×5回
6,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン1051　PS/55Note-SJ4お買得セット

PS/55Note-SJ4(40MB-HDD、IBM日本語DOS-J4.0/V導入済)	368,000円
AP-300(80桁、48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
PRCB4(専用プリンタケーブル)	5,500円
ミニーマウス	15,000円
Microsoft-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計488,700円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

お申込みは今すぐ フリーダイヤル

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間　AM10:00▶PM9:00
定休日:9/1, 9/22, 9/29

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
		東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
札幌	011(771)4971	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(581)4325		
仙台	022(267)5371	大阪	06(362) 5057		

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE

ウェーブ・アイ

【振込み先】
横浜銀行湘南台支店
当座0000467

ノート&ブックタイプコンピューター。



FM TOWNS

色、音、動きを自由にコントロール。
FM TOWNSは、あなたの感性と対話するハイパーメディア。
いままでのパソコンとは違います。

プラン1009 FM-TOWNS-20F超お買得基本セット

FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
宮沢りえテレホンカード	サービス
ゲームソフト1本	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計422,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1053 FM-TOWNS-20Fお買得ハビタット通信セット

FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
PV-A24B5(2400bpsモデム、AT&MNPクラス5対応)	39,800円
Habitat(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
TOWNS-VNET(パソコン通信ソフト)	18,000円
A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計502,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×30回	ボーナス27,300円×5回
6,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1054 FM-TOWNS-20Fお買得ビジネスセット

FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
PR-35T(110桁、24ドットカラープリンタ)	98,000円
PR-302T(カットシートフィーダー)	23,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計602,700円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス32,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1055 FM-TOWNS-20F本格ワープロセット

FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基搭載)	323,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYS[FD](本格ワープロソフトオアシス)	55,000円
広辞苑CD-ROM	20,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム)	14,800円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガスリフト上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計687,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

FM-TOWNS
お買い上げのお客様に
ゲームソフト・宮沢りえテレカプレゼント

プラン1056 FM-TOWNS-80Hお買得WINDOWSセット

FM-TOWNS-80H(32ビットCPU80386、80MB-HDD搭載)	623,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
XMT-2000(純正互換2MB増設RAMモジュール)	28,000円
MS-WINDOWS Ver3.0(ウィンドウズソフト)	25,000円
MS-GAMES-FOR-WINDOWS(ウィンドウズ対応ゲームソフト)	9,800円
B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1)	9,800円
オルゴール	12,800円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガスリフト上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計896,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス48,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス31,800円×10回
11,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1057 FM-TOWNS-40Hお買得基本セット

FM-TOWNS-40H(32ビットCPU80386、40MB-HDD搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

先着20名様
高機能グラフィックソフト
プレゼント!!

定価合計572,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,600円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1058 FM-TOWNS-40H本格ワープロセット

FM-TOWNS-40H(32ビットCPU80386、40MB-HDD搭載)	473,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYS[HD](本格ワープロソフトオアシス)	58,000円
広辞苑CD-ROM	20,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計786,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス38,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス34,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス33,200円×10回
10,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1059 FM-TOWNS-40Hプログラム学習セット

FM-TOWNS-40H(32ビットCPU80386、40MB-HDD搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
F・BASIC386コンパイラV1.1	45,000円
HightC CompilerV4.1L20	40,000円
B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1)	9,800円
LucidED(マルチファイル・マルチウィンドウの多機能エディタ)	20,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計775,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス31,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
10,100円×72回	ボーナス　なし

お申込みは今すぐ フリーダイヤル
0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:9/1,9/22,9/29

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362) 5057		

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



ウェーブ・アイ

【振込み先】
横浜銀行湘南台支店
当座0000467

本体、ディスプレイ、キーボードだけの基本セットもございます。詳しくは、フリーダイヤルでおたずねください。

X68000シリーズ
仕事だけのパソコンやワープロみたいなパソコンは、いらない。

X68000 XVI
瞬速16MHz

プラン1060 X68000XVIお買得基本セット

CZ-634C-TN	368,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
「ゲームソフトプレゼント」	

定価合計447,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン1061 X68000XVIお買得セット

CZ-634C-TN	368,000円
CZ-614D-TN(TVチューナー内蔵、高解像度CRT)	135,000円
AP-900(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
プリンタケーブル	5,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計601,700円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス30,300円×6回
8,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン1062 X68000XVI超お買得ミュージックセット

CZ-634C-TN	368,000円
CZ-614D-TN(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT)	135,000円
AP-900(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
専用プリンタケーブル	5,500円
CM-32L(ローランド、LA音源モジュール)	69,000円
Mu-1B(MIDI用音楽ソフト、MIDI用I/F同梱)	39,800円
パロディウスだ〜(超過激パロディーシューティングゲーム)	9,800円
ブランマーカー(アドベンチャーゲーム)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計727,100円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス44,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス34,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス33,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン1063 X68000XVI HD お買得基本セット

CZ-644C-TN(80MBハードディスク搭載)	519,800円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計599,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス32,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

X68000 お買い上げのお客様に ゲームソフト1本 プレゼント

X68000 PRO II

プラン1064 X68000PRO II超お買得基本セット

CZ-653C	285,000円
CZ-606D(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計364,800円 ➡ **特価239,800円**

8,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

中古・新古品コーナー

中古品ですので、品切れの場合はご容赦下さい。

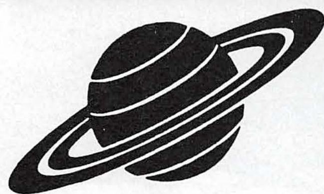
本体		
PC-9801DA/U2	⊘448,000	特価285,000円
PC-9801DS/U2	⊘358,000	特価219,000円
PC-9801RS21	⊘398,000	特価210,000円
PC-286C-STD(新同)	⊘168,000	特価119,800円
PC-9801N	⊘248,000	特価98,000円
PC-9801NS	⊘298,000	特価168,000円
PC-9801NS/20	⊘448,000	特価218,000円
FM-TOWNS-20F+FMT-DP533+FMT-KB105(新同)	⊘422,800	特価235,000円
CZ-604C-TN+CZ-606D-TN(新同)	⊘427,800	特価258,000円
CZ-644C-TN+CZ-613D-TN+Cコンパイラ(新同)	⊘654,800	特価398,800円
PC-9801VX21	⊘433,000	特価139,000円
PC-9801LV22	⊘378,000	特価138,000円
J-3100SS001	⊘198,000	特価58,000円
PC-286L-H10-N		特価85,000円
J-3100SX001	⊘258,000	特価139,800円

PC-8801MCmodel2(新同)	⊘199,000	特価59,800円
PC-9801LS2	⊘628,000	特価238,000円
PC-286VE-STD		特価115,000円
ディスプレイ		
PC-KD854	⊘89,800	特価34,000円
PC-KD852		特価30,000円
PC-KD854N(新同)	⊘84,800	特価42,000円
CMT-A14U2S (ドットピッチ0.28mm)		特価39,000円
CU-14FD	⊘74,800	特価37,000円
プリンタ		
AR-2415 ●シートフィーダ付属 136桁、シリアル漢字プリンタ	⊘144,000	特価38,000円
BJ-10V(新同) ●80桁 ●ケーブル付 ●48ドットバブルジェットプリンタ	⊘74,800	特価49,800円
IO-735X ●136桁、カラーインクジェットプリンタ	⊘248,000	特価98,000円
PC-PR101L ●トラクターフィーダ付属	⊘158,000	特価25,000円
PC-PR150T ●48ドット、カラー熱転写プリンタ	⊘64,800	特価38,000円
PC-PR150V ●48ドット、カラー熱転写プリンタ	⊘99,800	特価42,000円

PC-PR201TL ●136桁、24ドットカラー熱転写プリンタ		特価52,000円
PC-PR201TH(新同) ●136桁、24ドット高速カラー熱転写プリンタ	⊘145,000	特価78,000円
VP-1000PC ●136桁、シリアル漢字プリンタ	⊘154,000	特価48,000円
NM-9700(新同)	⊘163,000	特価35,000円
NM-9950/2 ●136桁、24ドットシリアルカラー	⊘248,000	特価78,000円
PC-PR201X(新同)	⊘278,000	特価128,000円
PC-PR102TL3(新同)	⊘50,000	特価29,800円
PC-PR201H2 (トラクタユニット付)		特価85,000円
その他		
JX-100 ●カラースキャナ、98専用	⊘89,800	特価39,800円
JX-200 ●A4サイズ、カラースキャナ	⊘198,000	特価85,000円
TH-40N ●98n専用40MBハードディスク	⊘145,000	特価59,000円
Little B20 ●20MBハードディスク		特価29,800円
CZ-6VT1 (カラーイメージユニット)	⊘69,800	特価35,000円
FM-DOWNTOWNS-40S(新同) ●TOWNS専用40MBハードディスク	⊘118,000	特価72,000円

ホビーのことならまかせてください

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい



FUTURE LAND

〒364 埼玉県北本市本宿2－40

フューチャーランド北本　(有)明光電気商会

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

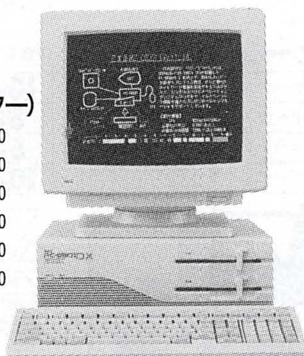
NEC PC-9801DX 2/U2

PC-9801 DX2/U2

Aセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(プリンター) ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙(1000枚) ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥551,700
ご提供価格 ¥396,000
クレジット例(消費税込みの価格)

24回	1回目 21,592 2〜24回	2〜24回 20,200	
36回	1回目 17,270 2〜36回	2〜36回 14,400	
60回	1回目 13,007 2〜60回	2〜60回 9,700	



Bセット(本体+CRT+カラープリンター)
- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/65A(カラープリンター) ¥215,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥631,700
ご提供提格計 ¥456,000

24回	1回目	23,958	2〜24回	23,300
36回	1回目	19,251	2〜36回	16,600
60回	1回目	13,190	2〜60回	11,200

Dセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥ 76,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター) ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥498,700
ご提供価格 ¥369,000

24回	1回目	20,643	2〜24回	18,800
36回	1回目	16,729	2〜36回	13,400
60回	1回目	14,400	2〜60回	9,000

Cセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)
- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック・80メガHDD) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥709,700
ご提供価格 ¥496,000

24回	1回目	27,068	2〜24回	25,300
36回	1回目	19,404	2〜36回	18,100
60回	1回目	13,312	2〜60回	12,200

Eセット(本体+CRT)
- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥ 76,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥400,100
ご提供価格 ¥286,000

24回	1回目	15,339	2〜24回	14,600
36回	1回目	12,473	2〜36回	10,400
60回	1回目	9,722	2〜60回	7,000

NEC PC-9801DS2 U2

Aセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801DS2/U2 ¥358,000
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥591,700
ご提供価格 ¥433,000

24回	1回目	23,320	2〜24回	22,100
36回	1回目	16,975	2〜36回	15,800
60回	1回目	14,595	2〜60回	10,600

Cセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801DS2/U2 ¥358,000
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥ 76,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター) ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥538,700
ご提供価格 ¥389,000

24回	1回目	22,198	2〜24回	19,800
36回	1回目	15,056	2〜36回	14,200
60回	1回目	14,461	2〜60回	9,500

Bセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)
- ●PC-9801DS2/U2 ¥358,000
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック 80メガHDD) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥749,700
ご提供価格 ¥529,000

24回	1回目	28,485	2〜24回	27,000
36回	1回目	20,843	2〜36回	19,300
60回	1回目	14,888	2〜60回	13,000

Dセット(本体+CRT)
- ●PC-9801DS2/U2 ¥358,000
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥ 76,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥440,100
ご提供価格 ¥318,000

24回	1回目	17,827	2〜24回	14,200
36回	1回目	12,596	2〜36回	11,600
60回	1回目	9,819	2〜60回	7,800

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-H98S MODEL 8/U8

Aセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-H98S model8 U8 ¥548,000
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥781,700
ご提供価格 ¥558,000

24回	1回目	29,590	2〜24回	28,500
36回	1回目	20,517	2〜36回	20,400
60回	1回目	16,451	2〜60回	13,700

Cセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-H98S model8 U8 ¥548,000
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥ 76,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター) ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥728,700
ご提供価格 ¥528,000

24回	1回目	27,257	2〜24回	27,000
36回	1回目	19,527	2〜36回	19,300
60回	1回目	13,410	2〜60回	13,000

Bセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)
- ●PC-H98S model8 U8 ¥548,000
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック 87メガHDD) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥939,700
ご提供価格 ¥658,000

24回	1回目	35,066	2〜24回	33,000
36回	1回目	26,151	2〜36回	24,000
60回	1回目	16,756	2〜60回	16,200

Dセット(本体+CRT)
- ●PC-H98S model8 U8 ¥548,000
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥ 76,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥630,100
ご提供価格 ¥452,000

24回	1回目	23,647	2〜24回	23,100
36回	1回目	17,485	2〜36回	16,500
60回	1回目	13,178	2〜60回	11,100

今月の特選品

- ●NEC/カラーラップトップパソコン PC-9801T model F5 ¥1,150,000 超特価(1台限り) ¥608,000
- ●NEC/ノートパソコン PC-9801N ¥248,000 大特価(2台限り) ¥128,000
- ●エプソン/インクジェットプリンター HG-3000PC ¥248,000 1台限り大特価 ¥148,000
- ●NEC/カラープリンター (オートシートフィーダー内蔵) NM-4150 ¥245,000 1台限り超特価 ¥146,000
- ●コンピュータリサーチ/40メガハードディスク CRC-SA40V ¥88,000 大特価 ¥59,000
- ●NEC/イメージスキャナー PC-IN502 ¥99,800 2台限り超特価 ¥59,800

プリンター

- PC-PR150T(NEC) ¥ 64,800→ 54,000円
- PC-PR150VH(NEC) ¥ 99,800→ 77,000円
- PC-PR150VL(NEC) ¥ 84,800→ 64,800円
- PC-PR101/60(NEC) ¥115,000→ 88,000円
- PC-PR201/45(NEC) ¥ 84,800→ 64,800円
- PC-PR201/60(NEC) ¥135,000→ 98,000円
- PC-PR201/60A(NEC) ¥158,000→122,000円
- PC-PR201/65A(NEC) ¥215,000→165,000円
- PC-PR201/80A(NEC) ¥275,000→207,000円
- PC-PR350(NEC) ¥168,000→129,000円
- PC-PR1000(NEC/EPカートリッジ付) ¥288,000→226,000円
- PC-PR2000(NEC/EPカートリッジ付) ¥478,000→358,000円
- PC-PR3000PS(NEC/EPカートリッジ付) ¥568,000→493,000円
- PC-PR406LM(NEC) ¥368,000→276,000円

フロッピディスク・ハードディスク

- FDC-510(アクセル 5インチ1ドライブ) ¥ 34,800→ 29,000円
- FDC-56M(アクセル 5インチ2ドライブ) ¥ 85,000→ 54,000円
- FDC-57(アクセル 5インチオート1ドライブ) ¥ 68,000→ 49,000円
- FDC-58(アクセル 5インチオート2ドライブ) ¥ 98,000→ 66,000円
- FDC-375(アクセル 3.5インチ1ドライブ) ¥ 34,800→ 29,800円
- FDC-376(アクセル 3.5インチ2ドライブ) ¥ 49,800→ 39,800円
- FDC-377(アクセル 3.5インチオート1ドライブ) ¥ 39,800→ 33,800円
- FDC-378(アクセル 3.5インチオート2ドライブ) ¥ 59,800→ 47,800円
- CRC-SA40V(CRC 40メガHDD) ¥ 88,000→ 59,000円
- INS-HC40(テクサ SCSI40メガボードタイプ) ¥ 98,000→ 72,000円
- AHD-40GX(アクセル SCSI40メガHDD) ¥ 84,800→ 69,000円
- PCH-A80C(コニック SCSI87メガHDD) ¥158,000→118,000円
- PCH-R100C(コニック SCSI107メガHDD) ¥178,000→134,000円
- AV-040SXE(キャラベル NSE用40メガ) ¥108,000→ 88,000円

●アフターケア完全保証 ●全国無料配達(10万円以上) ●ビジネスソフト特価販売中 ●ご提供価格に

専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います

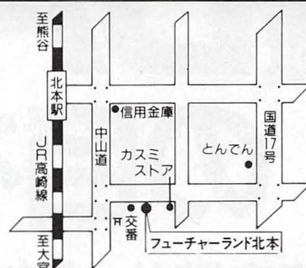
● お申し込み方法 ●まずお電話を!

■現金一括の場合

お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。（協和埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会）

■クレジットの場合

お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

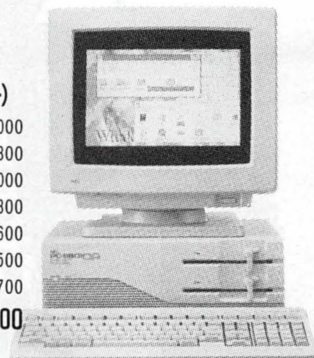


NECストア・PIプラザ店

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

NEC PC-9801DA2/U2

PC-9801 DA2/U2



Aセット（本体+CRT+プリンター）

- ●PC-9801DA2/U2 ¥448,000
- ●PC-KD882(0.31mm/CRT) ¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥681,700

ご提供価格 ¥489,000

クレジット例（消費税込みの価格）

24回	1回目	25,374	2～24回	25,000
36回	1回目	20,690	2～36回	17,800
60回	1回目	14,766	2～60回	12,000

Bセット（本体+CRT+カラープリンター）

- ●PC-9801DA2/U2 ¥448,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31mm) ¥89,800
- ●PC-PR201/65A(15インチカラープリンター) ¥215,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥761,700

ご提供価格 ¥549,000

24回	1回目	30,040	2～24回	28,000
36回	1回目	22,670	2～36回	20,000
60回	1回目	14,949	2～60回	13,500

Dセット（本体+CRT+プリンター）

- ●PC-9801DA2/U2 ¥448,000
- ●CMC-141S(CRT/0.28mm) ¥76,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター) ¥95,000
- ●ブンラクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥628,700

ご提供価格 ¥456,000

24回	1回目	23,958	2～24回	23,300
36回	1回目	19,251	2～36回	16,600
60回	1回目	13,190	2～60回	11,200

Cセット（本体+CRT+プリンター+ハードディスク）

- ●PC-9801DA2/U2 ¥448,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31mm) ¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック/87メガHDD) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥839,700

ご提供価格 ¥589,000

24回	1回目	30,850	2～24回	30,100
36回	1回目	22,824	2～36回	21,500
60回	1回目	15,071	2～60回	14,500

Eセット（本体+CRT）

- ●PC-9801DA2/U2 ¥448,000
- ●CMC-141S(CRT/0.28mm) ¥76,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥530,100

ご提供価格 ¥384,000

24回	1回目	20,659	2～24回	19,600
36回	1回目	15,474	2～36回	14,000
60回	1回目	12,971	2～60回	9,400

NEC PC-9801UR/UF

Aセット（本体+CRT+プリンター）

- ●PC-9801UR/UF ¥218,000
  （URは1FDD+RAMドライブ UFは3.5インチ2FDD付）
- ●PC-KD882(CRT 0.31mm) ¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥451,700

ご提供価格 ¥326,000

24回	1回目	18,449	2～24回	16,600
36回	1回目	12,626	2～36回	11,900
60回	1回目	9,844	2～60回	8,000

Bセット（本体+CRT）

- ●PC-9801UR/UF ¥218,000
  （URは1FDD+RAMドライブ UFは3.5インチ2FDD付）
- ●CMC-141S(CRT 0.28mm) ¥76,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥300,100

ご提供価格 ¥216,000

24回	1回目	12,196	2～24回	11,000
36回	1回目	11,329	2～36回	7,800
60回	1回目	6,558	2～60回	5,300

NEC PC-98RL model 21

Aセット（本体+ハイレゾCRT+プリンター+ハードディスク）

- ●PC-9801RL model 21 ¥700,000
- ●N-5924U(マルチシンクタイプCRT 0.26mm) ¥233,000
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック 87メガHDD) ¥158,000
- ●400カウントバスマウス（ニーズ） ¥7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥1,242,700

ご提供価格 ¥880,000

24回	1回目	45,428	2～24回	45,000
36回	1回目	34,879	2～36回	32,100
60回	1回目	26,284	2～60回	21,600

Bセット（本体+ハイレゾCRT+カラープリンター+ハードディスク）

- ●PC-9801RL model 21 ¥700,000
- ●N-5924U(マルチシンクタイプCRT 0.26mm) ¥233,000
- ●PC-PR201/80A(15インチプリンター) ¥275,000
- ●PCH-R100C(コニック 107メガHDD) ¥178,000
- ●400カウントバスマウス（ニーズ） ¥7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ¥3,600
- ●キーボードカバー ¥3,500

標準価格計 ¥1,402,700

ご提供価格 ¥1,008,000

24回	1回目	53,082	2～24回	51,500
36回	1回目	38,870	2～36回	36,800
60回	1回目	26,674	2～60回	24,800

NEC PC-9801NV・NS/E

PC-9800シリーズ

- ●PC-9801NV 標準価格 ¥248,000 ご提供価格 198,000円
- ●PC-9801NS/E 標準価格 ¥278,000 ご提供価格 218,000円
- ●PC-9801NS/E20 標準価格 ¥378,000 ご提供価格 288,000円
- ●PC-9801NS/E40 標準価格 ¥418,000 ご提供価格 318,000円

（クレジット例は98nv）

24回	1回目	10,796	2～24回	10,100
36回	1回目	8,635	2～36回	7,200
60回	1回目	9,453	2～60回	4,800

NEC PC-98DO+

- ●PC-98DO+ ¥278,000
- ●CMC-141S(0.28mm) ¥76,800

標準価格¥354,800

ご提供価格260,000円

フロッピーディスク1箱サービス

24回	1回目	13,317	2～24	13,300
36回	1回目	9,748	2～36	9,500
60回	1回目	6,693	2～60	6,400

PC-9801T model W7/F51/F71

- ●32ビット パワーラップトップ98
- ●PC-9801T model W7 (100メガHDD内蔵白黒液晶) ¥750,000 ご提供価格 ¥548,000
- ●PC-9801T model F51 (40メガHDD内蔵カラー液晶) ¥850,000 ご提供価格 ¥678,000
- ●PC-9801T model F71 (100メガHDD内蔵液晶) ¥950,000 ご提供価格 ¥728,000

クレジット例はW7

24回	1回目	28,812	2～24回	28,000
36回	1回目	21,354	2～36回	20,000
60回	1回目	19,371	2～60回	13,400

SNE サウンドボード

- ●サウンドオーケストラV ¥35,000 超特価 19,800円
- ●サウンドオーケストラL ¥28,000 超特価 15,800円
- ●リトルオーケストラL ¥18,000 超特価 11,800円

超特価!

その他

- SR-007(サンワサプライ 縦型ラック) ¥24,500→16,800円
- TNR-1265(ニーズ 縦型ラック) ¥19,800→15,000円
- TNC-GR(ニーズ OAチェアー) ¥19,800→12,000円
- FMサウンドグランプリ(ニーズ サウンドボード ソフト付) ¥29,000→24,800円
- EMJ-2000L(メルコ 2メガEMSボード) ¥34,800→27,800円
- EMJ-4000L(メルコ 4メガEMSボード) ¥59,800→46,600円
- SC-232F(ニーズ 232C切替器) ¥4,980→4,000円
- SC-2P(ニーズ プリンター切替器) ¥4,980→4,000円
- PC-IN503G(NEC/カラースキャナー) ¥145,000→116,000円
- PC-IN506(NEC/カラースキャナー) ¥228,000→182,000円
- PC-KD881(NEC 0.28mmCRT) ¥118,000→87,000円
- CMC-141S(メディクス 0.28mmCRT) ¥76,800→46,000円
- CMZ-2424/4(NEC/モデム) ¥34,800→26,800円
- CMZ-2424/5(NEC/モデム) ¥39,800→30,800円

フューチャーランド U-Comコーナー

CPU（6ヵ月保証付）

- ●PC-9801DA/U2(新品同様) 308,000円
- ●PC-9801VM2(RAM640K) 108,000円
- ●PC-9801VX21 148,000円
- ●PC-9801E(640K/漢字ROM入り) 26,000円
- ●PC-9801E(漢字+RAM640K+2HDI/F) 46,000円
- ●PC-9801M2(2HDドライブ内蔵) 60,000円
- ●PC-9801NV(新品同様) 148,000円
- ●PC-9801N(新品) 128,000円
- ●PC-8801MH 35,000円

プリンター（3ヵ月保証付）

- ●NM-9900 58,000円
- ●PC-PR201 41,000円
- ●PC-PR101L(トラクター付) 36,000円
- ●PC-PR801(カラーイメージプリンター) 80,000円

ディスプレー（3ヵ月保証付）

- ●N5913(0.31mm・アナログRGB) 43,000円
- ●PC-KD551(0.39mm・デジタルRGB) 35,000円
- ●PC-KD852(0.39mm・アナログRGB) 38,000円
- ●PC-KD853(0.31mm・アナログRGB) 40,000円
- ●XC-1498CII(三菱・0.28mm・アナログRGB) 48,000円

ディスクドライブ（3ヵ月保証付）

- ●PC-9881N(8インチ2ドライブFDD) 28,000円
- ●PC-9881(初代98用8インチ2ドライブFDD) 18,000円
- ●PC-9831MW(5インチ2HD2ドライブ) 38,000円

パソコン教室生徒募集

MS-DOSの基礎からワープロ、表計算、データベースソフトの習得。

●1クラス4人でマンツーマン方式による授業
週1回2時間/6ヶ月間/受講料12,000円/月

は消費税は含まれておりません（クレジット価格は税込みです） ●営業時間 AM10:00～PM8:00

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ





今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでOA全盛になっても恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、ＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「ＢＡＳＩＣがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしＢＡＳＩＣそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二〜三年「ＢＡＳＩＣはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『ＢＡＳＩＣ基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

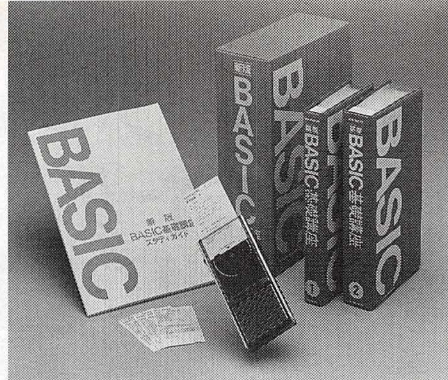
パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業KK
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、ＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座である。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円(税別)。分割払は、月々わずか3,700円×14回。初回5,033円の計15回（税込）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」103 ②郵便番号・住所(フリガナ) ③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別——以上を明記の上、

〒110

東京都台東区秋葉原６－３－１
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」103係へ。

■電話でのお申込みは、
☎東京03－3255－3381㈹
（日曜・祭日も24時間受付可）

■FAXでのお申込みは、
☎東京03－3255－9195

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 パナ教育システム

パソコン人間の目を守る。

度付きメガネをおかけの方専用モデルも充実!!

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ高分子研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットすることです。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- お子様がコンピュータゲームをする際や、ご家庭でテレビを見る時にも大いに効果があります。

装着感抜群のカーボン新登場!

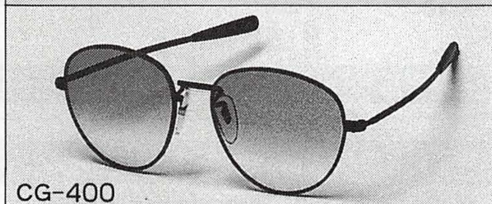
カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)

CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800**ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)

CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800**ハードケース付(送料込)

度付きメガネをおかけの方専用モデル

度付きメガネの上からそのままかける〈シーレックスMCG・OA〉

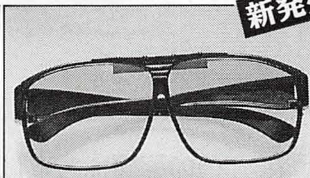
●特許申請中の額と両耳の後方で支える三点支持方式

新発売





写真に使用のMCGは別タイプの商品で、ODMタイプとは異なります。



〈度付きメガネフレームサイズの測り方〉



- ODM (142mm以内) カラー=ブラック、デミ
- ODS (138mm以内) カラー=ブラック、デミ
- ODSS (134mm以内) カラー=デミ

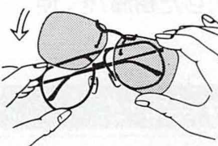
( )内は度付きメガネフレーム幅許容サイズ

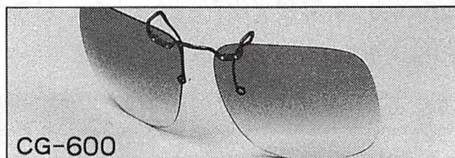
(ODM、ODSはフレームカラーがブラック、デミと2色ずつあります。品番とカラーをご指定下さい。写真はデミ色。)

いずれも¥16,500を**特別価格¥13,800**ソフトケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)

CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800**布製ケース付(送料込)

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

- 郵便番号・住所
- 氏名・捺印
- 年 齢
- TEL

商品品番(CG-400、CG-1000、CG-600、ODM、ODS、ODSS)を明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス㈱
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex®
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111㈹
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道



ゲームソフト会社の数社に、使用される様になりました。

（ビックリするぐらいの有名会社も使ってますョ!!）

記念価格 2,980円 14・15型用

販売店

●玩具店（おもちゃ屋）●ファミコンショップ ●有名家電量販店
●一般書店など一部地域で販売いたしております。

★販売店募集中!! TEL 06-720-7759 (株)サンクレスト 植田まで



★平面・わん曲の画面にも取付けOK！

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ（下敷の材料）を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル（ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂）を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

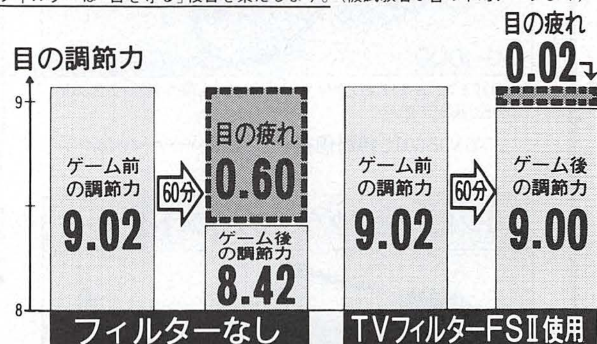
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者5名の平均データより）



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

感想なんて「うそだろう。」と、思っていましたが、7日間無料なので、ダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後、目がつかれて、目がショボショボしてピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がつかれない。目がショボショボしない。ビックリダ、感想なんて「うそだろう。」と思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。
兵庫県神戸市西区北山台2丁目 北村 浩二さま
おたよりありがとうございます。

メタクリル板は、高いですネェ。ホームセンターで、14型より少し大きめで、2700円で売っていました。サンクレストさんは、紫外線100%カット・ギラギラチラツキ光線を70%カット。金具も付いてこの価格、安すぎるよ。安ければ安いほど、ぼくらは良いのですが、なぜこんなに安くできるのか、そのほうが心配です。（ごめんなさい。）でも、目がつかれないのは、ほんとうですネェ。紫外線100%カットだから、目がやけない、からかなぁ……。気に入ってます。
大阪府豊中市上津島2丁目 高岡 進次さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!!（通信販売のみ）大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト JPM係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

22・23型用	⇨5,980円
24・25型用	⇨6,480円
26・27型用	⇨6,980円
28・29型用	⇨7,480円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◉電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト

パソコン・シミュレーション・ゲームの名作

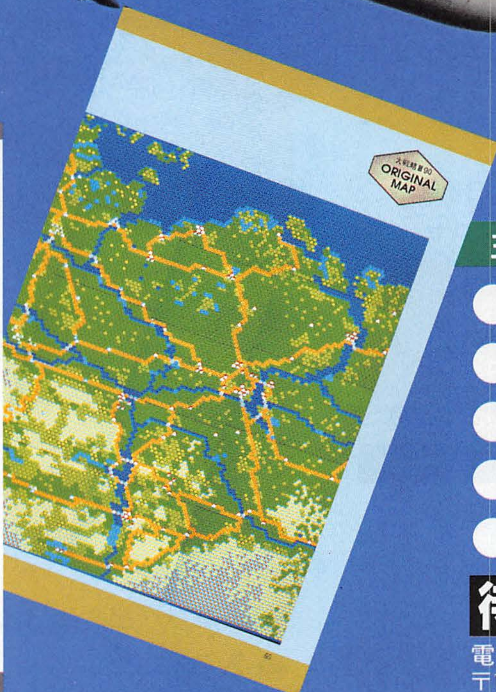
大戦略III'90のすべて

目指せ！名指揮官への道

猪野清秀著
マイコンBASICマガジン別冊







主な内容

- 『大戦略III'90』を理解する
- 指揮官の基礎知識
- 各国陣営の兵器解説
- 戦域別戦略解説
- 『大戦略III'90』兵器大辞典

待望の発刊!! 定価**2,400**円(本体2,330円)

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)6111

● 戦域別完全マップ（カラー）掲載！

● 写真（カラー）付き兵器解説掲載！

第7回 文部大臣奨励賞にチャレンジ!!

エレクトロニクス

すぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し、賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創意・工夫に富んだ作品を広く募集し優秀作品の表彰を行うことにより，青少年の創意，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的に，昭和60年より毎年実施されています。

●応募の規定

●応募資格

全国の小学校・中学校・高等学校の児童・生徒であること。

●募集部門

小学生の部，中学生の部，高校生の部

●応募用紙

規定の応募用紙を使用して下さい。下記のエレクトロニクス工作コンテスト事務局に請求して下さい。

●募集期間

(1)募集期間　平成３年７月20日(土)～10月１日(火)
(2)審査及び発表（平成４年１月中旬までのプロセス）

応募用紙〆切	書類審査	入選発表	作品〆切	作品審査	発表
10月1日	10月上旬	10月下旬	11月中旬	11月上旬	1月中旬

●賞の種類と賞品（予定）

●文部大臣奨励賞

小学生の部…1点，中学生の部…1点，高校生の部…1点
賞品・賞状，ＢＳ内蔵カラーテレビ（小・中学生の部）
賞状，HiFiビデオ（高校生の部）

●優秀賞

小学生の部…3点，中学生の部…3点，高校生の部…3点

日立賞…1点　松下賞…1点　東芝賞…1点　ソニー賞…1点　三洋電機賞…1点　富士通賞…1点　日本電気賞…1点　シャープ賞…1点　アルプス電気賞…1点　パイオニア賞…1点　マブチモーター賞…1点（予定）

賞品…賞状，ＣＤラジカセ

●朝日学生新聞社賞

小学生の部…１点　中学生の部…１点
高校生の部…１点　賞品…賞状・盾

●佳作

小学生の部…8点，中学生の部…8点，高校生の部…8点
賞品…賞状・記念品（パーソナルワープロ）

●努力賞

賞品…賞状・記念品（ＣＤプレーヤー）

●入選

各部門の書類審査合格者（約200点）
賞品…賞状・記念品（ハンダごてセット）

主催／電波新聞社　ラジオの製作

協賛／文部省・通商産業省・郵政省

協力／朝日学生新聞社

●本コンテストへの資料請求は返信用切手同封で，
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ㈱電波新聞社 エレクトロニクス工作コンテスト事務局 まで

工作コンテスト



作品募集!!

7月20日(土)〜10月1日(火)

●応募作品について

A.指定作品

下記指定作品15種類のうちから,1種類を選び,配線図(指定していない)を見て製作する。

1.お風呂水位ブザー	6.タイマー	11.電子ルーレット
2.AMラジオ	7.ワイヤレス・マイク	12.メロディボックス
3.定電圧電源器	8.スピーカーシステム	13.太陽電池応用システム
4.インターホン	9.ミニオルガン	14.パソコン周辺機器
5.メカニック・ロボット	10.レベルメーター	15.光線銃

B.自由作品

応募者が雑誌,書籍等を参考にして、独自に製作した創意工夫に富んだ作品とする。この場合,下記の5点に重点をおいた作品であること。

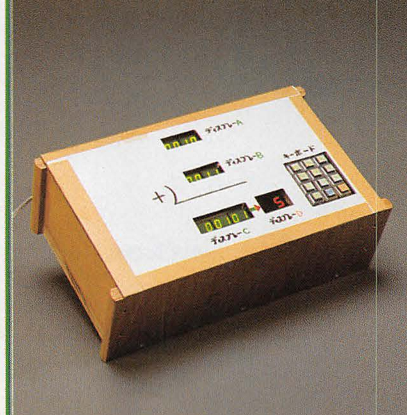
1.発想のおもしろさ
2.作品のまとまりの良さ
3.応用範囲の広さ
4.製作費に比較して価値の高いこと(コストパフォーマンスの良さ)
5.技術力の高さ

第6回エレクトロニクス工作コンテストにおける文部大臣奨励賞受賞作品

小学生の部 高感度センサー付き自動ふた開け装置
東京・伊瀬尚子



中学生の部 2進—10進加算機(自由作品)
愛知・安祥中学校マイコン部



高校生の部 室内用電光得点 表示板
岐阜・中津川工高電子機械同好会



今月の 製 品 ピ

SEGA
パズルコンストラクション

予価9,800円

本文記事 p.76〜77

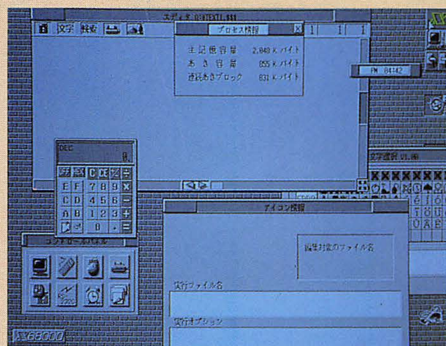
TERADRIVE初の二つのCPUをフルに活用した専用ソフト。このソフトを使えば，今までのように与えられたゲームだけを楽しむのではなく，自分でゲームが作れてしまう，というすぐれもの。ゲームの内容は基本的にアクション・パズルゲーム「コラムス」に似ているが，ブロック落下スピードや方向，ステージ・クリアの条件などを好きなように設定できるのが凄い。もちろん，ブロックのキャラクタをはじめ，グラフィックも自分の好きなように設定できる。



X68000XVI 短期集中テスト

X68000シリーズの最高峰に君臨するXVI。CPUにM68000をクロック周波数16MHzで搭載。大幅な処理速度の向上を実現している。この処理速度の向上にともなって，XVIにはGUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェース）としてSX-WINDOWが標準添付される。これによって初心者にも上級者にも扱いやすい環境が整った。





本文記事 p.71〜73

サウンド・キャンバス短期集中テスト

価格69,000円

本文記事p.82〜85

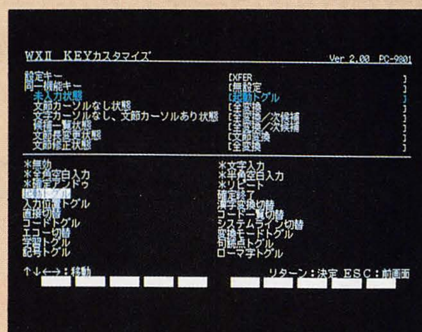
ローランドから発売されたDTM(デスク・トップ・ミュージック)のためのMIDI音源。MT-32, CM-32Lの互換モードを持ちながらも，驚異的な高音質と音色数を誇る。パーシャル（音を構成する最小単位）は24と一見MT/CM-32Lの32パーシャルより少ないが，PCM音源を採用することで1音色あたりのパーシャル数を抑えている。ハーフコンポ・サイズのコンパクトなボディに高機能を詰め込んだサウンド・キャンバスを徹底的にレポート。



エー・アイー・ソフト WX II＋ ●9,800円

本文記事p.74〜75

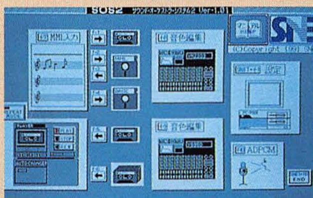
WXP, WXIIに続く，エー・アイー・ソフト最新のPC-9801シリーズ用日本語入力プロセッサ。強力なキー・カスタマイズ機能によって，キーの割り当てを自由自在に変えられるので，他の日本語プロセッサを使っていたユーザーがWX II＋を使っても安心である。また，MAPI（マルチ・アプリケーション・インターフェース）によって，一太郎などのワープロやMS-Windowsなど，今まで組み込むことが難しかったアプリケーションにも容易インストールできるのも特徴。

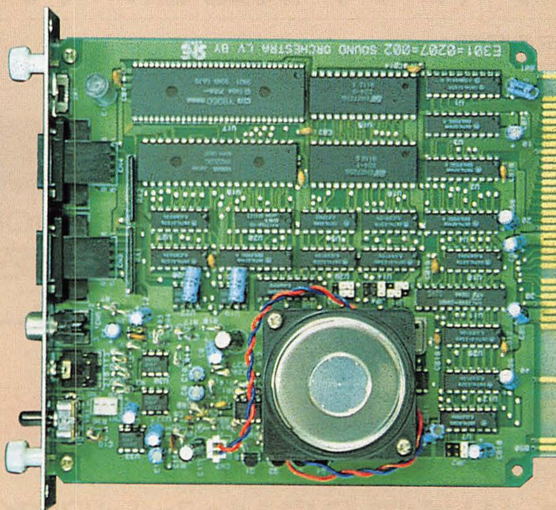


SNE SOUND ORCHESTRA VS

●36,000円　SOS2● 20,000円

SNEのSOUND ORCHESTRA VSは，大きく機能を拡張したPC-9801シリーズ用FM音源ボード。SOUND ORCHESTRA VS一つで同時発音数16音が可能で，圧倒的な音源スペックを持っている。また，サンプリング音源としても使うことができ，入力した自分の声で歌わせることなどもできる。出力はステレオ仕様。そのほか，サウンドROMの切り離しをソフトでコントロールできるのが特徴で，対応ソフトを使えば，従来スイッチを手で切り替えていたわずらわしさがない。SOS2は，このSOUND ORCHESTRA VSなど，SNEのFM音源に対応したユーティリティ・ソフトで，これはSOUND ORCHESTRA VSの機能を完全にサポートしている。





本文記事p.79〜81

CONT

マイコン BAS

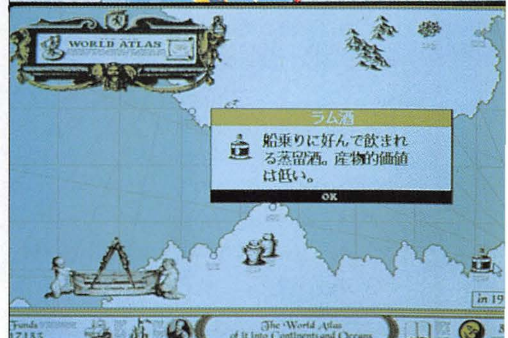
10月号

創刊10周年記念号









ENTS

わかる！動かせる！パソコンの
楽しさを伝える雑誌

SIC Magazine

目次









BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

第10巻 第10号 1991年9月25日印刷 1991年10月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1991 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

広告さくいん

購入からセッティングまで



問い合わせ先

問い合わせ先
株式会社エス・エヌ・ケイ
〠564 大阪府吹田市豊津町18-8
☎06-338-8188（ネオ・ジオなんでも相談室）

アーケード・ゲームが自宅で楽しめる

NEO・GEO

あの"NEO・GEO"が新価格で購入しやすくなった！

●Written by 丹治 佐一

価格48,800円

家庭にゲーム専用機が入って以来，より楽しくリアルで凄いゲームをという声から，ますます家庭用ゲーム機のパワーはあがるばかりです。そんな中で，業務機のパワーをそのままに，家庭でアーケード・ゲームが楽しめるマシンが登場したのです。それがSNKの"NEO・GEO（ネオジオ）"です。

手軽に購入できるようになった

いままでのNEO・GEOも購入することはできましたが，他のゲーム専用機などと比べると割高感があったためか，ビデオ・レンタル店などで本体とコントローラ，ソフトを安価で借りて楽しむという新しい形態で登場しました。

そして，今年の7月1日から，なんと本体，ソフトともに価格が引き下げられ，身近な販売店，デパートでも購入できるようになりました。

NEO・GEO本体セット（コントローラ，AV接続ケーブル，ACアダプタ付属）の旧価格58,000円（税別）が新価格48,800円（税別）になり，またソフトも，たとえばナム-1975が28,000円から13,800円，リーグボウリング 30,000円が16,800円へと価格が引き下げられました（ソフトによって引き下げ価格が異なっている）。

これは，ゲームファンなら涙ものです。安価に業務機と同様の凄いゲームが手軽に自宅で楽しめるのですから…。

そして，"みなさんのおかげです"や"ASO II-ラストガーディアン"など新たに6種類のゲームが新発売になり，計17種類のゲームが揃ったことになります。

なお，これにともないパッケージ・デザインも一新され，SNKの力の入れかたがわかります。

メモリカードが便利だ

最大330MBという大容量のROMカートリッジ・ソフトを搭載できる"NEO・GEO"。

画面を見ても，ちょっと他のゲーム機にはないメモリをふんだんに使ったデカキャラが惜しげもなく登場するその凄さ，音声なども発生できるサウンドと，業務機のパワーが秘められているだけのことはあります。

このNEO・GEOの特徴として，"メモリカード"があります。本体前面の右側にメモリカードのスロットがあります。これ自体でゲームができるというものではありませんが，よりゲームを便利にする機能が付加できるのです。

ゲーム・センターにあるSNKの業務用ゲームマシン"MVS（マルチビデオ・システム／NEO・GEOのゲームが6種類組み込まれ，それらを選択して楽しめる）"と互換性があるため，NEO・GEOで楽しんでいたゲームがMVSで楽しめます。

もちろん，逆に，MVSで楽しんだゲームデータを記憶させ，自宅でその続きを楽しむということもできます。

つまり，MVSやNEO・GEOとメモリカード（ICカード）があれば，ゲームの続きが手軽にできるわけです。ゲーム・センターでいいところまでいったのに，自宅で楽しむときは頭からということがないのです。

もちろん，自宅で楽しむときでも，ゲーム途中で止めてもその内容をカードに記憶させて，再びゲームをはじめるときには，前の場面からはじめられるのです（各ステージの頭からはじまる）。

メモリカードは，数種類のゲームデータが記憶できますから，1枚持っていると便利ですね。

このメモリカードをNEO・GEOを購入した人の先着3,000名にSNKからプレゼントして



《写真1》NEO・GEOのパッケージ。NEO・GEO本体のデザインがそのまま使われているのが心憎い。意外にコンパクトで持ちやすい

《写真2》さっそく，開けてみると，中の発泡スチロールにキッチリと収められたNEO・GEOが眠りから覚める

《写真3》梱包の中には本体，コントロール・パッド，マニュアル，電源アダプタ，AVケーブルなどがある。メモリカードは別売

《写真4》まずは，忘れないうちに買ってきたメモリカードを取りだす。電源を入れてからの抜き差しは厳禁なので，いまのうちに差し込もう

《写真5》メモリカードのスロットは本体前面の右側の用意される。手ごたえがあるまでカチッと差し込む

《写真6》次は四つのボタンを持つコントロール・パッドを用意する。本体とほぼ同じ大きさでドッシリとした印象

くれるという嬉しい話もあります（同梱のアンケート葉書を送る）。価格も下がって，今ならチャンスかもしれません。

さっそく楽しもう

それでは，実際に購入してから立ち上げるまでを行なってみることにしましょう。

NEO・GEOは，近くのデパートやおもちゃ屋さんで売っています。身近に購入できるようになったのは嬉しいですね。

パッケージは，NEO・GEOをデザインしたもので，意外に小さく，そのまま持ち帰れました（知る人ぞ知るNEO・GEOだぞ！と見せつけながら帰ってきた）。

ゲームをより楽しみたいのなら，コントローラをもう1台購入し，アナログ21ピン用のケーブルも購入すればベストです（もちろん，200ラインのアナログRGBモニタが必要ですが…）。

忘れるところでしたが，NEO・GEOにはROMカートリッジの専用ソフトが必要です。購入前に一応，ゲーム・センターに出向いてチェックを入れておくことも必要かも知れません（ベーマガを読んでいれば必要ないか！）。

とりあえず，バンバン撃って気分爽快の“ASO II-ラストガーディアン（18,800円）”と簡単で盛りあがれる“リーグボウリング（16,800円）”を購入することにしました。

そして，即アンケート葉書を送って，メモリカードが当たることを祈りましょう。

ハズレるかもしれないし，送ってくるのが待てないというのであれば，購入しておきましょう。まあ，何枚あっても便利なものです。

こうして，購入したNEO・GEOをさっそく開けて楽しみましょう。

接続するTVによってケーブルを換える

開けてみると，本体とコントローラ，AV接続ケーブル，ACアダプタ，マニュアルが入っていました。

本体など一式を取りだし，配線します。

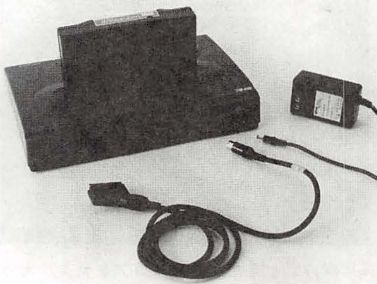
NEO・GEOに付属のAV接続ケーブルは，ビデオ出力と音声出力（モノラル）が取りだせるケーブル（RCAピンジャック）が付属しています。

本体後部の“A／V OUT”にAV接続ケー


《写真7》接続は本体前面にあるコネクタだ。コネクタは二つあり，もう一つコントロール・パッドがあれば2人でプレイすることもできる


《写真8》コントロール・パッドを接続したところ。ケーブルが長いので姿勢が楽に取れるのはありがたい


《写真9》ACアダプタとテレビへの接続を行なう。端子は本体のリアパネル右側にある


《写真10》テレビにアナログRGB21ピン端子がある場合は，別売のケーブルを使って接続する。手前に見えるのがアナログRGB21ピン用ケーブル（FCG-9）


《写真11》買ってきたゲーム「リーグ・ボウリング（16,800円）」のカートリッジを取りだす。新価格になってからパッケージも刷新された


《写真12》カートリッジは本体のここへ。しっかりと差し込もう


《写真13》ここまできたら，いよいよ電源ON！ワクワクする瞬間だ

ブルのA／Vプラグを差し込みます。出力となるケーブルは，黄色のプラグが映像信号で白色が音声出力です。

これをテレビのビデオ入力端子に接続します。2か国語対応のステレオ・テレビでは音声入力がステレオであるため，音声出力をショートして左右チャンネルに差し込むか，機種によって左側に差し込めばモノラル入力できる場合があります。

本体前面には，ヘッドホン端子がありますが，これはステレオで出力されます。ウォークマンなどで使っているヘッドホンを差し込めば，ステレオ・サウンドでゲームが楽しめます。

利用するテレビにアナログ21ピンのRGB入力端子を持っている場合は，別売のアナログ21ピンRGBケーブル（FCG-9）で接続しましょう。

これを使うと付属のAVケーブルで楽しむよりもキャラクターのドットがクッキリと確認できるほど解像度があがるだけではなく，音声がステレオで出力されるという，すごいメリットもあります。購入前にこの点も確認しておくとよいでしょう。

ビデオやアナログRGB入力のないテレビで楽しむときは，TVの空きチャンネルの2か1chを利用します。このときは，別売のRF変換機（FCG-8）を使って，NEO・GEOの出力をTVのアンテナから入力します。

ソフトを差し込む

つぎに，NEO・GEOのソフトを本体に差し込みましょう。前後の向きに注意して差し込みます。

ファミコンなどのように，電源ON時にある抜き差し防止機構がありませんから，必ず電源スイッチがOFFになっているかを確認して差し込みます。もちろん，抜くときにはOFFにします。

つぎに，コントローラを差し込みます。1プレーヤの場合，“CONTROLLER1”端子に差し込みます。2プレーヤの場合は“CONTROLLER2”にも差し込みます。

NEO・GEOのゲームは，同時に2人で協力して楽しめるモードを持ったソフトが多く，難しい面でも彼女と協力して突破するという遊びかたもできます。もちろん，対戦モード

《写真14》はじめに，本体ROMのオープニング画面が表示される

《写真15》さあ，ゲーム・スタートだ。アーケード・ゲームが家庭でできるなんて感動もの

《写真16》グラフィックといい，キャラの動きといい，もうキミの部屋はゲーム・センターだ

《写真17》どうだ，このスコアを見よ。えっ，たいしたことない？　でも，こうやって自分の部屋で練習してからゲーム・センターに乗り込むという手があるゾ

《写真18》今回買ってきた，もう一つのゲームは新発売の「ASOII（18,800円）」

《写真19》とにかく派手なシューティング・ゲーム。グラフィックも迫力もの

《写真20》さすがにアーケード・ゲームだけあって，ボスキャラの動きも完璧だ

もあるので，熱くなること間違いなしです。

そして，最後に電源がOFFになっていることを確認して，付属のACアダプタを本体後部の“DC IN”端子に差し込みます。

さっそく楽しもう！

されでは，ゲームを楽しみましょう。

もし，メモリカードがあるのならば，差し込んでおきましょう。

ビデオ出力で接続した場合は，TVをビデオモードに切り換えたのち，本体前面の電源スイッチを入れます。

NEO・GEOのタイトル・ロゴが表示された後，ゲームがスタートします。

アナログRGBの場合，スイッチによる設定や電源ONによって自動的に切り替わるものがあります。

ON後は，コントローラですべて操作します（リセットは本体上部のスイッチを押す）。

ゲーム・スタートはスタート・ボタン，各種セレクトはSELECTボタンで操作します。

なお，コントローラにはA，B，C，Dの四つのボタンが付いていますが，これらはゲームによって使うボタンが異なり，すべてを使わない場合もあります（マニュアル参照）。

終了は，電源をOFFにすればOKです（切るまではカートリッジを抜いてはいけない）。

メモリカードがあるときは，終了時点で“メモリカードへの保存”を選択します。

このようにして，ゲームデータが保存されていれば，再度立ち上げたとき，前に保存したゲームデータを呼びだして，そこから再スタートさせられます（その面の頭からスタートすることが多い）。この呼びだしを行なうかは，ゲームのスタート時に表示されるので，必要に応じて選択します。

データを保存したメモリカードを持ってゲーム・センターに行けば，SNKのマルチビデオ・システム（MVS）のメモリカード・スロットに差し込むだけで，ゲームデータを引き継いで楽しめます（メモリカードは，内蔵のバックアップ電池で抜き差ししても，内容を忘れずに，約5年間保持してくれます）。

スーファミのゲームに飽きたら，業務機のノリの“NEO・GEO”で楽しんでみるのも，おもしろいでしょう。やはり，ちょっと感覚が違ってゲームに重厚感があります。

最新ハードウエア短期集中テスト

X68000XVI編

第2回 ソフトウエア環境をテスト！



X68000シリーズの発売当初はグラフィカル・ユーザー・インターフェース（GUI）として「ビジュアル・シェル」が用意されていましたが，その後継ソフトとして「SX-WINDOW」が発表され，XVI発売とともに「SX-WINDOW Ver1.1」が登場しました。

2回目のレポートでは，X68K標準グラフィカル・ユーザー・インターフェースとして「SX-WINDOW」を中心にX68Kのソフトウエア環境を紹介します。

高機能GUI「SX-WINDOW」

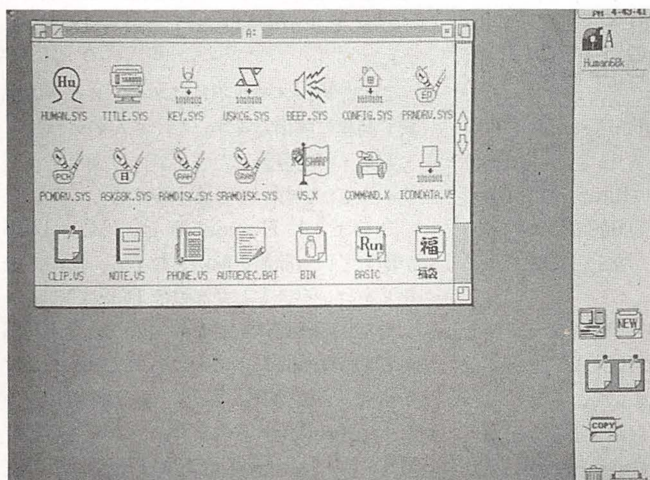
最近になって，PC-9801シリーズなどで「MS-WINDOWS3.0」が話題になっているように，GUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェースの略語）が広まりつつあります。

GUIは，各機能をわかりやすく描いたアイコンとマウスなどの簡単な操作で，初心者の人でもすぐにある程度の操作ができるように工夫されたユーザーとパソコンの間に入るソフトです。

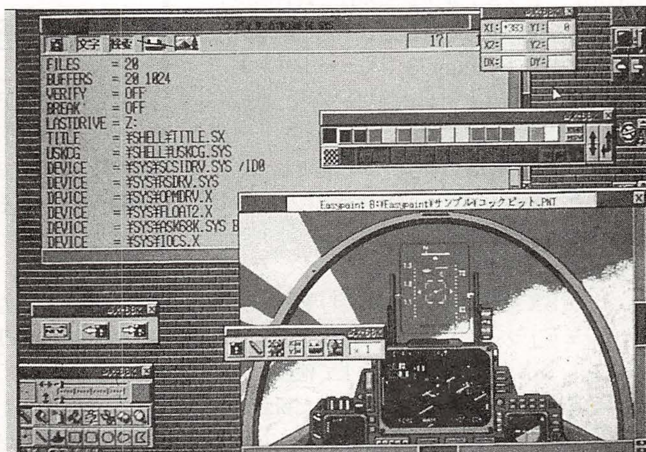
従来はコマンド・インタプリタ（注1）にキーボードから命令を与える方法がほとんどで，マウスなどを用いたものは皆無といった状態でした。コマンド・インタプリタに与える命令はほとんどが英語であり，フロッピーディスクのドライブ関係なども初心者にはわかりにくいと不評でした。

注1：コマンド・インタプリタ

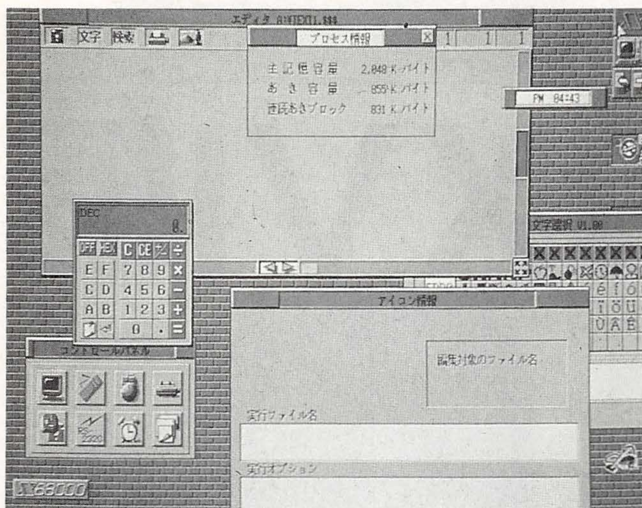
ユーザーが入力したコマンド文字列を解釈し，対応した動作をするプログラムです。MS-DOSでは「COMMAND.COM」が，Human68kでは「COMMAND.X」がこれに相当します。



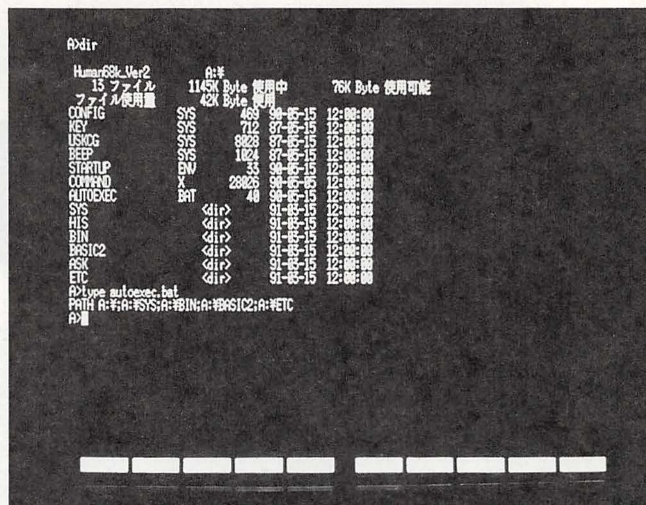
《写真1》SX-WINDOW以前のX68k用GUI「ビジュアルシェル」。単体でかなりの操作ができるが，機能を後から増設できないという欠点がある



《写真2》X68k上でGUI環境を実現するSX-WINDOW。マウスで直感的に操作できるため初心者の人でもある程度使いこなせるようになっている。Ver1.1になって高速化された



《写真3》SX-WINDOWはSX-WINDOW対応プログラムを利用することで機能を付け足せる。SX-WINDOW自体にはエディタの機能はないが，エディタ。Xを利用すればあたかもSX-WINDOWにエディタ機能が付け加えられたような感じになる



《写真4》MS-DOSとそっくりなHuman68k。コマンドの使用方法をはじめ，似ている点が非常に多い

また，コマンドの入力時には，コマンドの実行対象であるファイルやディレクトリ，実行内容を細かく変化させるオプションなどを指定しなくてはならないこともあります。こうなると，使い慣れたコマンドでないかぎり，マニュアルとディスプレイを交互に見ることになってしまいます。

グラフィカル・ユーザー・インターフェースは，このような見通しが悪く，覚えるべきことが多いという従来のユーザー・インターフェースの問題を解決した，新しいタイプのユーザー・インターフェースです。

グラフィック表示を多用し，見通しを良くして操作を直感的にすることで，マニュアルを見なくてもある程度の操作ができるようになっています。

X68Kにおいては，発売当初から「ビジュアル・シェル」というGUI環境が標準装備されていました。

しかし，ビジュアル・シェルはこれ自体が持つ機能を実行するときはたいへん便利なのですが，他のHumanOS上のコマンドを実行させようと思うと何かと制限が多く，思いどおりにコマンドを実行できませんでした。

特に，便利なOSのコマンドが充実してくるにつれ，それらのコマンドを簡単に実行できないという「ビジュアル・シェル」の欠点は致命的になってしまいました。

この「SX - WINDOW」は，「ビジュアル・シェル」のGUIとしての機能を引き継いだ上，「SX - WINDOW」上で他のコマンドを実行できるような環境を備えた新しいX68K用のGUIです。

SX - WINDOW用に作られたコマンドは，SX - WINDOW自体のコマンドと同様な操作形態で実行できます。ですから，SX - WINDOW対応コマンドが増えるにしたがって環境がどんどん便利で高機能になっていくわけです。

SX - WINDOWが発表された直後は，資料不足などでコマンドはほとんど増えませんでしたが，資料が配布されてからはさまざまなコマンドが対応し，GUIならではの環境が整いつつあります。

ところで，一般的なGUIの欠点として，グラフィック処理などが複雑化するため実行速度が遅くなってしまうという欠点があります。この例にもれずSX - WINDOWのVer1.0は比較的遅く，ユーザーの操作に対する反応が鈍かったのです。しかし，Ver1.1になって高速化がはかられ，かなり改善されています。

さらに，16MHzのクロックで動作するXVIでは，ほとんど待たされないで操作できます。

Human68K=MS-DOS?

SX - WINDOWの話題で隠れがちですが，X68Kの標準DOSとしては「Human68k」があります。このHumanは，MS-DOSをそっくりそのまま68000CPUに対応させたといってもいいほど，MS - DOSとよく似ています。

DIR，CD，などといった基本コマンドから，FORMAT，DISKCOPYといった外部コマンドまでよく似ていて，なかにはコマンドだけではなくオプションまでまったく同じものあります。

また，ファイル管理形式もたいへんによく似ています。本誌連載の「Dr.Dとつぐ美の新パソコンレクチャー：MS - DOSワークショップ」の内容のほとんどは，Humanでも通用します。

それでは，メモリ管理などの内部処理的なところまでソックリかというとそんなことはありません。

MS - DOSは，インテルの8086CPU上で作られてきたOSであり，このためにCPUの構造上やむを得ない「640kBの壁」と呼ばれるメモリ空間の限界があります。

最近のPC - 9801シリーズのソフトなどは高機能で巨大化しているため，メモリ不足で動作させにくくなっています。

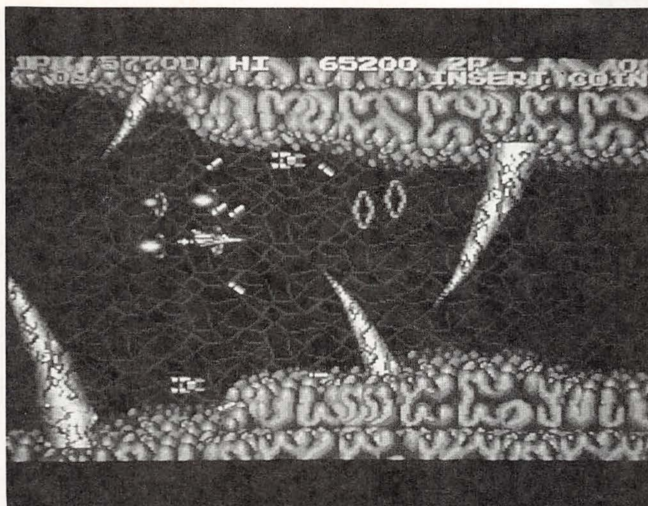
対策としてEMSなどの拡張メモリがサポートされていますが，640kBの壁自体はそのまま残っているためたいへん不便です。4MBのメモリ・ボードを増設しても，640kBの壁はそのまま残ってしまうのです。

しかし，Humanにはこのような制限はありません。メモリは増設したぶんだけ，メインメモリが増加します（最大12MBまで）。

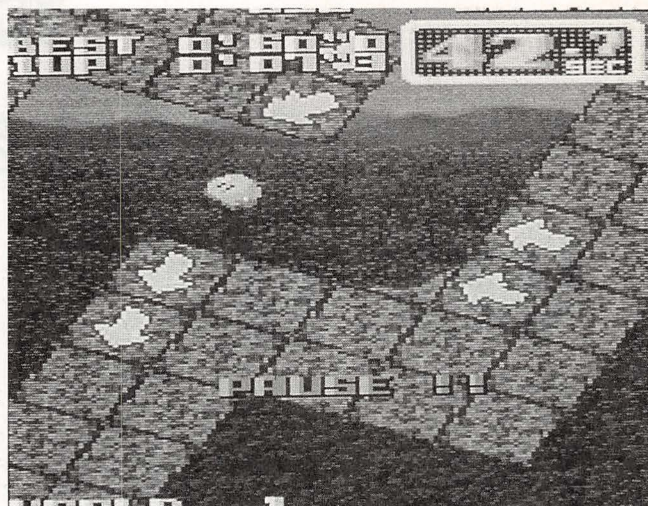
このため，メモリ不足はメインメモリの増設で簡単に解消します。たくさんのデバイス・ドライバを登録したうえで，巨大なプログラムまでが動作してしまうのです。

このようにHuman68kは，MS - DOSが抱えている問題を解決した上で，操作方法などをコンパチとした高性能DOSです。

ただDOS自体の性能はよくても，DOS上で動作するビジネス系のアプリケーションやコマンドがMS - DOS上と比較すると少なく，同時にそれらのプログラムの洗練度がMS - DOSほど高くはありません。この点ではMS - DOSに引き離されていますが，時間とともに徐々にではありますが，そうした環境は整いつつあります。



《写真５》初代X68kには標準装備（当然，マニュアルもあった）されていたグラディウス。完成度はたいへん高く，今でも十分通用するレベル



《写真６》X68kのアクション・ゲームはハイレベルなものが多い。今度発売になるキャメルトライは画面の高速なめらか回転を再現している

国内トップのゲーム群

X68000シリーズは「パーソナル・ワークステーション」という位置付けがされています。しかし，ソフトとジャンルのパワーで考えるならば「パーソナル・ゲーム・ステーション」といったほうがマトを得ているのではないでしょうか。それほどまでにX68Kのゲームは質が高いということです。

初代X68Kには，グラディウスという人気ゲームが標準で付いてきました。X68K版のグラディウスは他のパソコン版と違ってオプションが四つ付いても遅くならない，という素晴らしいゲームです。

そして，その後もスペースハリアーやドラゴンスピリットなど，アーケード版に負けない出来栄えのゲームソフトが登場し，アクション・ゲームの質／量はともに国内最高レベルになっています。

最近ではパロディウスやメルヘンメイズといった人気ゲームもアーケード版そっくりに移植され，話題を集めました。

以前は98上でヒットしたシミュレーション・ゲームやロールプレイング・ゲームなどはあまりX68Kには移植されませんでした。しかし，1～2年前からは大部分のゲームにX68K版が用意されるようになり，これらの分野のゲームについても充実してきました。大戦略シリーズ，A列車IIIといった国内人気ゲームや，ポピュラス，シムシティといった世界的にヒットしたゲームも発売されています。

ゲームに強いハード構成を考えれば，当然といえば当然なのかもしれませんが，特にアクション・ゲームに関してはX68kは最高のマシンといえます。そして，当分の間，この状況は変わらないでしょう。

ハイレベルなフリーウエア群

パソコン通信が盛んになるにつれ，ユーザーが非営利目的で作ったフリーウエアが広く用いられるようになりました。

フリーウエアとしてでまわっているアプリケーションのなかに大規模なものはあまり多くありませんが，小規模プログラムの世界では高性能なフリーウエアが作られています。

X68Kはソフトウエア資産がまったくない状態でスタートしました。このため，初期にユーザーとなった人はパワーユーザーが多く，フリーウエアの質も予想できない高いレベルになっています。

X68Kのフリーウエアの有名なものとしては次のようなものがあります。

①GCC GNU-Cコンパイラ

SHARP純正のXC同等かそれ以上のコードを生成するCコンパイラです。このコンパイラとハイスピード・アセンブラ，リンカによって，快適な開発環境が実現されています。

②MXDRV：サウンド・ドライバ

FM音源やADPCMを利用して音楽を演奏するドライバです。最近のMXDRV用データはADPCMを駆使したハイクオリティなデータが増えてきて，BGMとして十分聴けるレベルです。MMLコンバータや演奏ファイル・セレクタなども用意されています。また，XVIの16MHzモードに対応したMXDRVも登場しました。

③PIC：グラフィック・データ・ローダー＆セーバー

X68Kのグラフィック表示能力は非常に高いのですが，そのぶん，グラフィック・データをセーブすると大きなファイルができあがってしまいます。PICはX68Kのグラフィック表示能力にマッチしたアルゴリズムを用い，高い圧縮能力を持つグラフィック・データのローダー＆セーバーです。とくに，アニメ調のグラフィックは10％以下に圧縮します。

④その他

各種ターミナル，コンソール高速化プログラム，高速・可変容量RAMディスク・ドライバなど，多種多彩なフリーウエアがあります。

＊

このように，X68KにはX68Kの特徴を生かしたハイレベルなフリーウエアがいくつもあります。X68Kユーザーになったらぜひ手に入れてみたいものですね。

パソコンを楽しむ

パソコンの用途は非常に多種多彩です。その中で，ビジネスや音楽などの特定の目的だけにパソコンを使うのではなく，パソコンというモノをいじってさまざまな方向にチャレンジするという，楽しみかたがあります。X68Kはまさにこの用途に向けて作られたパソコンです。高機能グラフィック能力，ハイレベル音楽演奏機能など，いろいろな可能性を考えさせてくれるおもしろい機能が盛りだくさんに用意されています。

「パソコンを道具として使うのではなく，より愛着を感じるような仲間として楽しく使う」，そういった用途にはX68Kが最適ではないでしょうか。

ソフトウエアを選ばず高機能を発揮する最強の日本語FEP

WX II^{+}

価格9,800円

■問い合わせ先
〒150 東京都渋谷区渋谷2-4-5 青山第1田中ビル5F
エー・アイ・ソフト㈱
☎03-3498-7301

FEPってナニ?

FEPとは日本語フロントエンド・プロセッサの略として広く使われている言葉です。

FEPは，OSとアプリケーションの間にたち，ユーザーがキーボードから入力したカナの文字列をカナ漢字変換してアプリケーションに渡すという働きを持っています。

ですからFEPは，ワープロをはじめとして，日本語を使うアプリケーション（つまり，日常使うほとんどのソフトやアプリケーション）になくてはならないものなのです。

日本語FEP「WXP」，「WX II」，「WX II^{+}」

日本語フロントエンド・プロセッサWXPは，エー・アイ・ソフト㈱がパソコン通信ネットにフリー・ソフトウエアとして発表したものです。ですから誰でもパソコン通信でダウンロードすれば，自由に使用できます。

WXPは評判もよく，発表後2年を経過しますが，その変換精度の良さは高く評価されています。一度試してみてください。

さてWX IIは，このフリー・ソフトウエアとして配布されたWXPの数多くのユーザーから得られた意見を取り入れてつくられた高性能なFEPで，それらの要望を数多く取り入れたこともあって，結局バージョン・アップではなく，新たに最初から作り直すことになりました。これはフリーソフトウエアではありませんが，5,000円という低価格で通信販売されています。

そして今度，WX IIがバージョン・アップし，WX II^{+}として新発売されました。

これは，さまざまなソフトにより柔軟に対応するために，マルチ・アプリケーション・インターフェース（MAPI）を搭載し，MS-Windows3.0対応とオプションの変換機能を加え，FEP 5種+単漢字2種変換+辞書4種+ユーティリティ33本+Windows3.0対応ソフトに各種フォーマット・データを加えるなど，かなり大幅な改良が加えられています。

また従来のWX IIは通信販売のみでしたが，WX II^{+}になって，店頭で販売されるようになりました。バージョン・アップにともなって価格も上がりましたが，それでも9,800円とリーズナブルな値段です。

日本語FEP「WX II^{+}」の特長

WX II^{+}の特長は以下のとおりです。

●マルチ・アプリケーション・インターフェース（MAPI）対応

今までは特定のFEPにしか対応しないアプリケーションも多く，ユーザーはアプリケーションごとにいくつものFEPと辞書を持たなくてはならないことも少なくありませんでした。

これを解決する手段として考え出されたのがMAPIです。

以下のようなシステムを切替えて使えば，辞書は一つですみ，単語登録や学習効果が損なわれず，いつも同様なカナ漢字変換の操作感が得られるというわけです。

① WX2 Ver.2.0（オリジナル版）
② WX2A6 Ver.2.0（一太郎Ver.3などATOK6を使うもの用）
③ WX2A7 Ver.2.0（一太郎Ver.4などATOK7を使うもの用）
④ WX2VJ Ver.2.0（VJE-PenなどVJE-βを使うもの用）
⑤ WX2MT Ver.2.0（新松用など松茸V2を使うもの用）

●オプション変換装備

単漢字変換など，FEPで使えると便利な変換が数多くあります。WX II^{+}では，最大6種類のオプション変換を組み込める構造となっていますが，今回は次の2種類を提供しています。

単漢字変換　WX2TX.SYS

かな漢字変換用国語辞書とは別に辞書を持ち，かな漢字変換中に第1水準・第2水準を問わず音訓読みで漢字を探せる機能です。これにより，通常変換できない漢字でも文節長変更して漢字を探せるため，文字を入力し直さずに求める文章に変換できます。

単漢字入力　WX2TM.SYS

かな漢字変換用国語辞書とは別に辞書を持ち，第1水準・第2水準を問わず，まるで漢和辞典を引くように，音訓読み・部首・画数により漢字を絞り込んで探せる機能です。もちろん，音と訓で絞り込むこともできます。

●Windows 3.0対応

WX II^{+}は，MS-Windows3.0で使えるよう，MS-KANJI APIに準拠したアプリケーション・インターフェースAPIを持っていますが（Windows 3.0のMS-KANJIモードで使える）さらに使い勝手がよいようデバイス・タイプIMEとしてWX2WIN.EXEが標準装備されています。

●操作方法のフルカスタマイズが可能

FEPはいろいろな環境，状況で使われます。ですからWX II^{+}は，MAPIによる使用方法の変更が可能になっています。

また，他のFEPからWXII⁺に移行したユーザーにも使いやすいように，他のFEPと操作が同一になるようなカスタマイズのためのサンプル・データも付いていますし，徹底的にカスタマイズすることもできます。

サポートされているのは，以下の3種類のカスタマイズ機能です。

①全キー・カスタマイズ機能
②ローマ字カスタマイズ機能
③表示色カスタマイズ機能

●辞書の徹底カスタマイズ・ツールの充実

WX II⁺は，辞書の一覧／再編成／圧縮／一括登録／一括削除など，辞書を自分用にカスタマイズするための多くのツールを備えています。また，ユーザー辞書コンバータを持っているので，他FEPで蓄えられたユーザー単語資産をスムーズにWX II⁺の辞書に登録できます。

さらにテキスト・ファイル化された辞書データなら，フォーマットさえ作れば，ほとんどすべての辞書データをWX II⁺の辞書にコンバートできるツールを持ち，徹底的な辞書のカスタマイズも可能です。

もちろん，他FEPから外字データを双方向にコンバートすることも可能です。

WX II⁺の動作環境

NEC PC-9801シリーズ（ノーマル，ハイレゾ，PC-9801／E／F／M／U／LT／HAを除く），EPSON PC-286／386シリーズ対応，MS-DOS 2.11～4.01が必要。

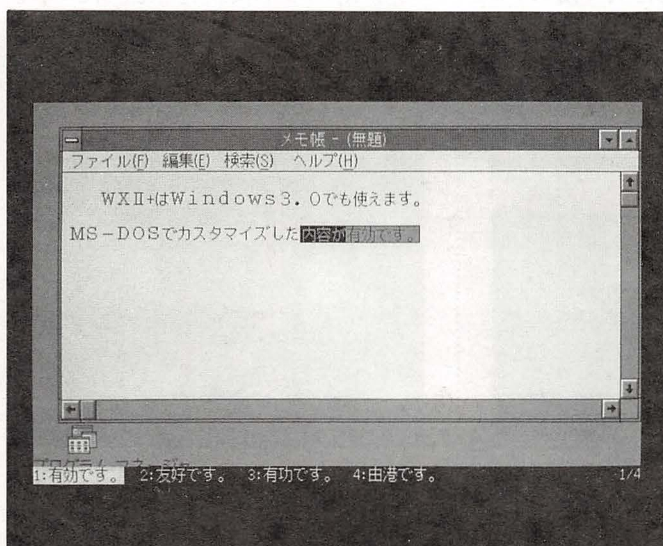
WX II⁺は通信販売ではなく，パソコン・ショップなどで店頭販売されています。また，WX IIの通信販売についてはエー・アイ・ソフトまで問い合わせてください。

《第1表》システム・ディスクの内容

分類	名称	内容
システム	WXK.SYS	WXII カーネル部
	WX2D.SYS	WXII 文法ファイル
	WX2.SYS	WXII フロント・エンド部
	WX2A6.SYS	ATOK6 APIフロント・エンド部
	WX2A7.SYS	ATOK7 APIフロント・エンド部
	WX2VJ.SYS	VJE-β APIフロント・エンド部
	WX2MT.SYS	松茸V2 APIフロント・エンド部
	WX2TX.SYS	オプション単漢字変換システム
	WX2TM.SYS	オプション単漢字入力システム
辞書	WX2.DIC	標準辞書 （4万語）
	WX2TX.DIC	オプション単漢字変換辞書
	WX2TM.DIC	オプション単漢字入力辞書
その他	CONFIG.SYS	設定ファイル

《第2表》ラージ辞書ディスク内容

分類	名称	内容
辞書	WX2L.DIC	ラージ語辞書（8万語）
	98_DIC.TXT	NEC9801固有コード辞書データ
	KAO_DIC.TXT	顔マーク辞書データ



《写真1》 Windows 3.0に組み込んだWX II⁺

《第3表》ユーティリティ・ディスクの内容

分類	名称	内容
インストール	WX2INST.EXE	インストール・ユーティリティ
ユーティリティメニュー	WX2UT.EXE	ユーティリティ・メニュー
	WX2UT.MNU	メインメニュー・ファイル
	WX2UTE.MNU	拡張メニュー・ファイル
	WX2UTA.MNU	APIメニュー・ファイル
	WX2UTO.MNU	オプション変換メニュー・ファイル
基本ユーティリティ	WX2SET.EXE	環境設定
	WX2LST.EXE	単語一覧／削除
	WX2RGN.EXE	辞書再編成
	WXWX2G.EXE	WX →WX2外字コンバータ
	WX2WXG.EXE	WX2→WX 外字コンバータ
	WXWX2D.EXE	WX →WX2辞書コンバータ
拡張ユーテイリティ	WX2KEY.EXE	キーカスタマイズ
	WX2RMJ.EXE	ローマ字カスタマイズ
	WX2COL.EXE	表示色変更
	WX2CPR.EXE	辞書圧縮
	WX2USR.EXE	ユーザー単語抽出
	WX2ENT.EXE	一括登録
	WX2DEL.EXE	一括削除
	WX2DCV.EXE	辞書テキスト・コンバータ
	WX2FONT.EXE	外字デザイン
	WX2F24.EXE	外字ダウンロード
	WX2CFG.EXE	システム・カスタマイズ
カスタマイズ・データ	WX2A6.CFG	ATOK6風カスタマイズ・データ
	WX2A7.CFG	ATOK7風カスタマイズ・データ
	WX2VJ.CFG	VJE 風 カスタマイズ・データ
	WX2MT.CFG	松茸風 カスタマイズ・データ
	WX2WXP.CFG	WXP 風 カスタマイズ・データ
テキスト辞書コンバート用フォーマット	WXWX2.FMT	WX →WX2 テキスト辞書フォーマット
	A6WX2.FMT	ATOK6 →WX2 テキスト辞書フォーマット
	A7WX2.FMT	ATOK7 →WX2 テキスト辞書フォーマット
	VJWX2.FMT	VJE→WX2 テキスト辞書フォーマット
	MTWX2.FMT	松茸 →WX2 テキスト辞書フォーマット
	DFWX2.FMT	DFJ→WX2 テキスト辞書フォーマット
コンバータ	A6WX2G.EXE	ATOK6 →WX2外字コンバータ
	A7WX2G.EXE	ATOK7 →WX2外字コンバータ
	MTWX2G.EXE	松茸 →WX2外字コンバータ
	WX2A6G.EXE	WX2→ATOK6 外字コンバータ
	WX2A7G.EXE	WX2→ATOK7 外字コンバータ
	WX2MTG.EXE	WX2→松茸 外字コンバータ
	A6WX2D.EXE	ATOK6 →WX2辞書コンバータ
	A7WX2D.EXE	ATOK7 →WX2辞書コンバータ
	VJWX2D.EXE	VJE→WX2辞書コンバータ
	MTWX2D.EXE	松茸 →WX2辞書コンバータ
オプション変換用	WX2INSTX.EXE	オプション単漢字変換インストール
	WX2SETX.EXE	オプション単漢字変換環境設定
	WX2INSTM.EXE	オプション単漢字入力インストール
	WX2SETM.EXE	オプション単漢字入力環境設定

自分でパズル・ゲームが作れるちゃう！ TERA DRIVE初の専用ソフト

パズルコンストラクション

予価 9,800円

●Written by 佐久間亮介

問い合わせ先
株式会社セガ・エンタープライゼスPC事業部
〒141 東京都大田区羽田1-2-12
☎0120-417-102

ついにメガ・ドライブとIBM PCの一体型マシン“TERA DRIVE”専用のソフトが発売された。その名も「パズルコンストラクション」。ゲーム・センターや，パソコン，家庭用ゲーム機でおなじみのアクション・パズル「コラムス」タイプのゲームを自分で作れてしまうコンストラクション・キットだ。ユーザー待望の専用ソフト第1弾だけに，その期待度は他に類を見ないほどだよね。

コラムスを自分で作れる

この「パズルコンストラクション」を使って作れるゲームは，いったいどんなものなのだろうか。「コラムス」タイプといってしまうのが，もっとも簡単な説明の仕方なのだが，これを知らない人には，なんのことだか，まったくわからないことだろう。

「コラムス」は，アクションパズル・ゲームだ。プレイ・フィールド上方より落下してくる宝石を，縦・横・斜めに三つ以上同色の宝石を並べるように置いていかなくてはならない。

うまくフィールド上で並べられると，その宝石は画面から消え，その宝石の上にあったものは，空白となった部分を埋めるように，下に落ちてくれる。

この下に落ちることを予想して宝石を積み上げておけば，連鎖的に消すことだって可能なのだ。

一度にいくつもの宝石が消える様は，プレイヤーにある種の快感を与えてくれ，それがこのゲームのおもしろさにもつながっているのである。

そして，不運にも，この宝石がプレイ・フィールド最上段にまで積みあがってしまうと，ゲームは終了となる。何点スコアを取ったか，よりもいくつの宝石を消せたか，のほうがプレイヤーにとっての，自己成績とでもいうべきものだ。

「パズルコンストラクション」では，この「コラムス」を自分専用にカスタマイズしたものとして作れる。たとえば，「コラムス」では三つ以上並べれば消えた宝石を，五つ以上並べなければいけないようにしたり，特定のブロックを消せば次の面に進めるようにしたり，などだ。

それでは，どのような機能があるのかを，みなさんといっしょに見ていくことにしよう。

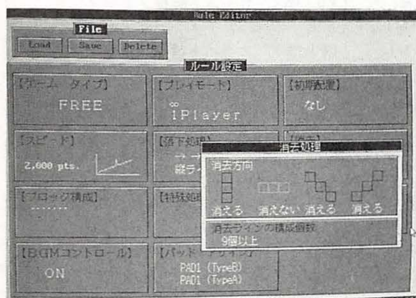
ゲーム作りを手軽に体験！

ゲーム自体のおもしろさや中毒性は，そのルール設定にあると言ってもいいだろう。「パズルコンストラクション」では，先にあげた宝石の消去数の設定や面クリアの条件の他にも，実にさまざまな事柄を，ユーザーが決定できる。レベルごとにおける宝石の落下スピードまで設定できてしまうのだ。

「コラムス」は，アクション・パズルというジャンルの性格上，プレイヤーに反射神経を要求させるために，宝石の落下スピードを徐々に速くさせている。このツールでは，その落下スピードを設定をできるというわけだ。

だから，プレイ中にだんだんとスピードを上げることもできれば，逆に最初から高速で落下させ，じわじわと速度を遅くしていくことだって可能なのである。

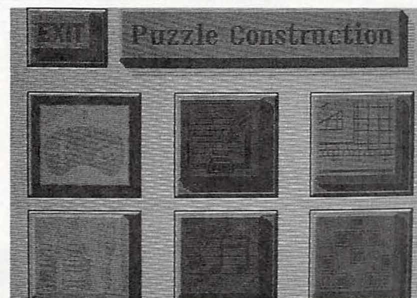
プレイ人数や時間設定も決められる。プレ



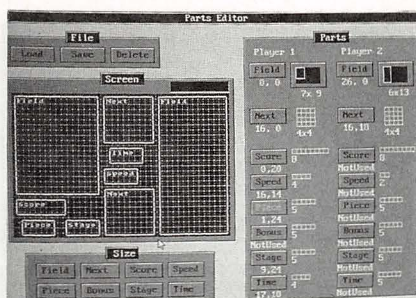
▲《写真1》メインメニュー。この画面に限らず，すべての画面で，コマンドはアイコン化されているんだ

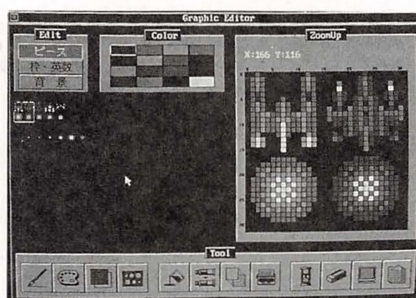


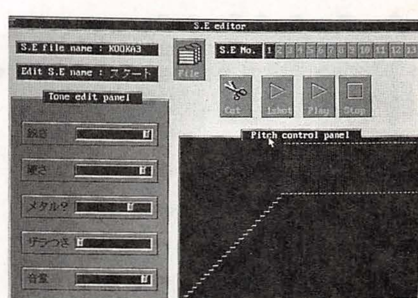
▲《写真2》ルール・エディタでは，ゲームに関するさまざまなルールを設定できる



▲《写真3》小メニューなどは，それぞれ独自のウィンドウを持っており，アイコンをクリックすることによって開くんだ


▲《写真4》プレイ画面のレイアウトを組むことだってできる。ぽんぽんぽんっとね！


▲《写真5》グラフィック・エディタでは，画面の後ろに表示される背景や，ブロックなどのデザインをできる


▲《写真6》自分でBGMをつくっちゃおう！ キミの感性が試されるところだ

イ人数では，画面を２人で分割して使う通常の２人用モードの他にも，お互いを邪魔しあうという要素の盛り込まれた対戦プレイと，プレイモードに変化をもたせられるのだ。

時間設定は，うまく使えば，これまたゲームに変化をもたせられる。たとえば，時間以内にどれだけの点数を獲得できるかを競う，タイム・トライアル的なゲームだって創れるのだから。

そのほかにも，操作パッドのキー割り当てを変更できたりと，ルール設定のモードでは，非常に幅広いことができるのだ。

なんでもコンストラクションできちゃうぞ！

「パズルコンストラクション」で設定できるのは，目に見えないこういったルールだけではない。目に見えるもののコンストラクションだって，手軽にできる。

まずは，プレイ画面のレイアウト設定。ウィンドウ表示されるプレイ・フィールドのイメージ画面に，自分の創るゲームに必要な要素を，ポンポンポンっと置いていくだけで，フィールドを決められる。これで，せっかくゲームを創ったのに，画面のレイアウトが見にくくて…なんて悩みも解消できる。

プレイ・フィールドの背景となるグラフィックも，自分なりに描きかえることもできる。まるでグラフィック・ツールを使って，お絵描きをするかのように，描ける環境は，作り手にとってみれば，まさに魅力的なものであるはずだ。

ゲームの難易度が高いのだから，せめて背景はパステル・タッチのかわいいものを，またメカニックな未来的なイメージで統一したいなどなど，ゲーム自体の雰囲気を作るのに，もっとも影響力を及ぼすものだろう。

さらに，プレイ中に画面上方より落下してくるブロックのデザインも自分でできる。ゲームの主人公ともいうべきものなのだから，手を抜かずにしっかりと作りたいよね。

「パズルコンストラクション」の凄いところは，BGMや効果音の設定までできてしまうところだろう。とくに，BGMに関しては，いくつかある種類の中から，任意のものを選ぶなどというありがちなものではなく，自分自身で作れてしまうのだ。

あらかじめ用意されているフレーズを五線譜上においていき，自分なりの楽曲を奏でさせる。ユーザーの音楽的な感性が，十二分に発揮されるところだろう。

効果音のエディットでは，ゲーム中の13の動作にあわせたものを用意してやらなければならない。こちらのほうは，まったくゼロから作るのではなく，収録されているいくつかのサンプルにユーザーが手を加えるという形をとっている。数種類のパラメータを上下させるだけで，ユニークなものから，カッコイイものまで，変幻自在に音を変化させられるよ。もちろん，実際にその音を聴きながら編集できるから，難しい知識は一切不要だ。

ゲームを作れなくてもOK！

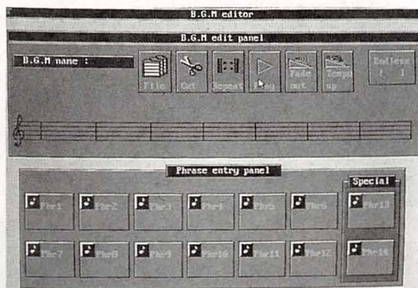
せっかく「パズルコンストラクション」を買ったのに，なかなかゲームが作れないから，遊べなくて…という人も，おそらくいることだろう。

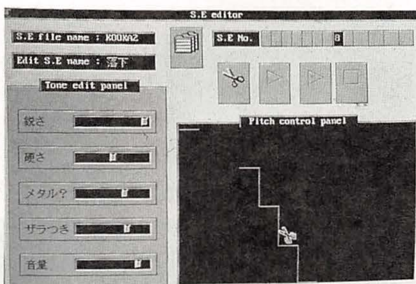
しかし，ご安心あれ。このソフトには，あらかじめ三つのサンプル・ゲームがパッケージされているんだ。

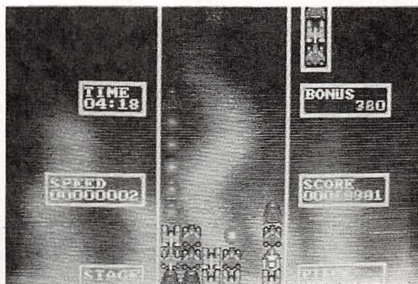
どれも，このソフトを使って作られたものだから，これからコンストラクションをしようという人には参考になることだろう。それに買ってきてすぐに遊びたい人も，ちゃんと遊べるしね。

「パズルコンストラクション」を使うのに，難しい知識はまったく不要だ。必要なのは，ゲームを作りたいという情熱だけだ。

ここで，紹介した以外にも，まだまだたくさんの機能が用意されている。それらの機能をうまく使って，みんなをあっと驚かすようなソフトを作ってね！


▲《写真7》効果音はサンプルの中から選択して，それに手を加えていくんだ


▲《写真8》このように波形をカットすることもできる。パラメータを上下させれば，音質が変化していくぞ


▲《写真9,10》あらかじめ三つのサンプル・ゲームがパッケージされている。これに負けないようなものを作ろうね！

自分だけのシューティング・ゲームを作ってみようぜ！

絵描衛門～デザエモン～

発売元：アテナ
対応機種：ファミリーコンピュータ
価格：9,800円
発売日：9月13日

Written by 鹿島五郎

近ごろスーパーファミコンや他機種に押されがちのファミコン。そんなファミコンをキミは眠らせていないかい。ソフトがでない？そんなのは理由にならない！キミのオリジナル・ゲームを作っちゃえばいいじゃないか。

というわけで，ここで紹介するのは，ファミコンで縦スクロール・シューティング・ゲームを作成できるツールソフト『絵描衛門』。

そして，このソフトを使ったオリジナル・ゲーム・コンテストが実施されるっていうんだから，ベーマガ読者には見逃せないぜ。

まずはサンプル・ゲームで遊んでみよう

いきなり最初っからシューティング・ゲームを作れといわれても簡単に作れるもんじゃない(簡単に作れる人もなかにはいるが)。最初は中に入っているサンプル・ゲームをプレイしてみよう。まずは，これでどんなことからどんなことまでできるのか把握するのだ。中にはどうしてもできないことがでてくるかもしれない。だが，限られた環境の中で不可能を可能にしてこそ真のゲーム・デザイナーってもんだ。最初からあきらめないで，どうすればそれに近づけることができるのか，いろいろ考えてみよう。

最初は自機を描きかえて……

ホント，最初からなにもかも自分で作るのは大変すぎるし，途中でテストプレイするときも途中からなにもでてなくなったんじゃさびしい。そこで，サンプル・ゲームを少しずつ書き換えていくのをおすすめする。最終的には全部変えてしまえばそれはもうキミだけのオリジナル・ゲームだ。

変更していく順序としては自機，雑魚キャラ，ボス，マップ，敵キャラの配置といったふうに書き換えていくのが効率いいぞ。

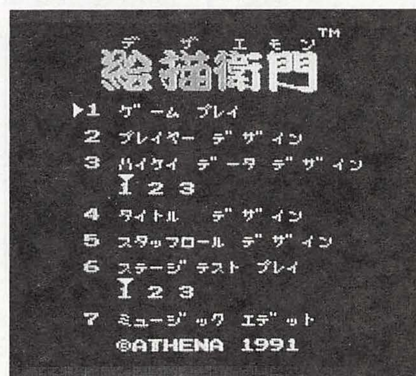
音楽も作れるのはすごいことだ

これまであったシューティング・エディタのBGMはというと，最初から登録されているものを選択するだけのものがほとんどだった。しかし『絵描衛門』はゲーム中のBGMだけでなく，タイトル画面の曲やエンディングの曲まで自分で作れてしまうのだ。

これでゲーム・ミュージックにこだわる人も文句はないだろう。ファミコンの性能をフルに使った曲を作曲してみようぜ！

名作を埋もらせとくのはもったいない

キミが『絵描衛門』の能力を存分に使って，究極のシューティング・ゲームを作り上げたなら，自己満足だけで終わらせるのはもったいない。ここはいっちょ世界に挑戦してみるべくコンテストに応募してみよう。くわしくは右の投稿規定をみるべし。



『絵描衛門』オリジナル・ゲーム・コンテスト

・内容

『絵描衛門』を使って，オリジナル・ゲームを作る。まったくのオリジナル・ゲーム，または，サンプルの絵を使いパラメータ等をオリジナルにする。

・応募方法

完成したゲームを，VHSタイプのビデオに録画し，宅配便または，郵便小包で送る。

住所・氏名・年令・職業（学年）・愛読雑誌・このコンテストをなんで知ったかを記入したものを同封する。

・受付期間

平成3年11月1日～11月15日

ただし，優秀作の審査にはロムが必要な場合がありますので，11月20日の一次審査終了までは応募作品は消さないでください。

・送り先，問い合わせ

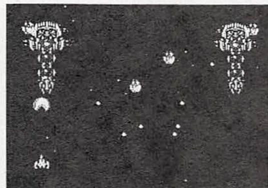
〒151 東京都渋谷区笹塚2-19-2 三篠本社ビル4階 ㈱アテナ オリジナル・ゲーム・コンテスト係

・賞品

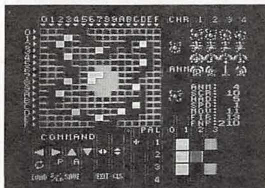
優秀作 奨学金10万円＋デザエモン・オリジナルグッズ

佳作 絵描衛門ソフト＋デザエモン・オリジナルグッズ

特別賞 デザエモン・オリジナルグッズ



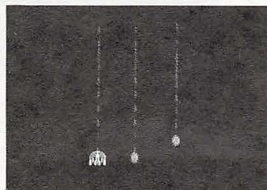
◀まずはサンプル・ゲームをプレイしてみよう



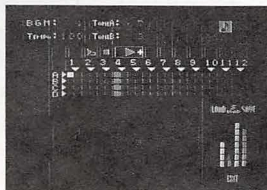
◀そして「あれはどうやるんだろう？」と思ったところはサンプル・データをロードして確認していくのが『絵描衛門』を使いこなす早道だぞ

◀頭にかっこいいキャラがうかんだら，直接画面に描いてみよう。紙の上でいくらきれいにかけても画面上でそれらしく見えなければしょーがないからね

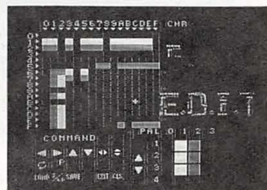
▶キャラが描けたらつぎは実際に動かしてみることも大切。こういった細かいつみかさねでいいゲームは完成されていくのだ



▶ゲーム部分が完成したなら，つぎはBGMだ。ただかっこいい曲を作るのではなく，ゲーム雰囲気にあった曲を作るようにこころがけよう



▶あとはタイトルとエンディングを作れば完成だ。こまめにセーブしとくのも忘れずに



盛りだくさんの機能を秘めたFM音源ボードとFM音源用ユーティリティ・ソフト

SOUND ORCHESTRA VS 価格36,000円
SOS2 価格12,000円

● by Malt

■問い合わせ先
〒110　東京都台東区上野1-1-12新広小路ビル2F
㈱エス・エヌ・イー
☎03-3836-5360

昨今のPC-9801シリーズのラインナップをみていると，FM音源を標準装備の機種が増えてきました。従来はFM音源が搭載されていない音源も多かったので，FM音源ボードを買ってきて取り付けていたわけですが，今後そういうことは減っていくと思います。

ところでFM音源ボードは，NECが発売している「サウンド・ボード」以外にもサード・パーティからたくさん発売されているので，純正品よりも割安にFMサウンドが楽しめたのですが，先に書いたようにFM音源の標準搭載があたりまえになってくると，いままで互換FM音源ボードを作っていたメーカーはそれ以上のスゴイ製品を発売します。

というわけで，最近，より機能を拡張したFM音源ボードが各社から発売されています。

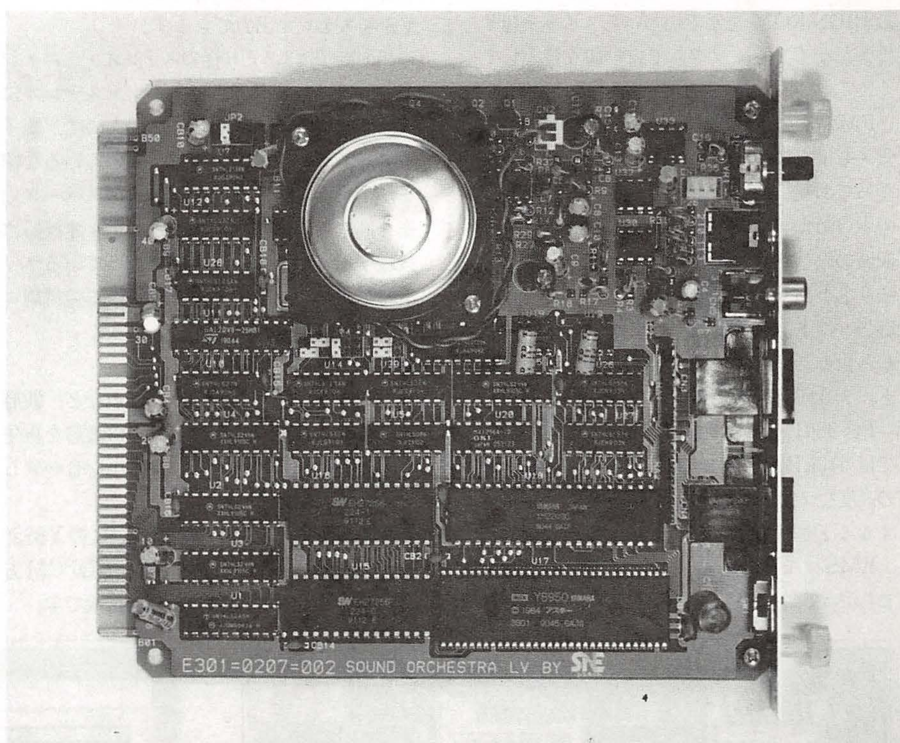
今回チェックするSNEの「SOUND ORCHESTRA VS」も，そういったFM音源ボードの一つです。それから「SOUND ORCHESTRA VS」の拡張機能をサポートしたユーティリティ・ソフト，「SOS2」も合わせてレポートします。

重装備のFM音源ボード SOUND ORCHESTRA VS

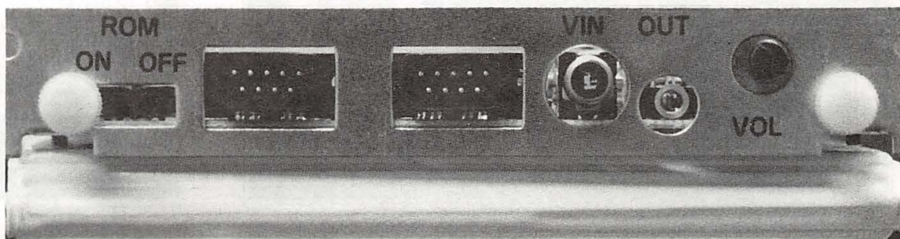
「サウンドオーケストラVS」(以下VS)は既に発売の「サウンドオーケストラV」(以下V)をさらに強化したFM音源ボードです。

VもそうでしたがVSもNECから発売されている純正品のFM音源ボードPC-9801-26K上位互換なので，FM音源対応のゲームソフトなど問題なく使えます。

このVSがVに対して，どのように強化さ



《写真1》SOUND ORCHESTRA VSを真上から見たところ。右下にYM2203とY8950が並んでいる。



《写真2》SOUND ORCHESTRA VSのパネル。向かって左から，ROMの切り離しスイッチ，ジョイスティック端子1＆2，サンプリング用入力端子，出力ジャック，内蔵スピーカのボリューム

れているのかというと，
①スーパーステレオ
②スーパー EMS
③サンプリング機能
などで，音源の強化，音源の使い勝手に関する改良など，一回り大きくなっての登場といえます。

これら，強化された機能のヒミツは Y8950 という FM 音源 IC です，PC-8801 シリーズのサウンドボード II に使われているのと同じ IC といえば，これがどれだけ高性能な音源であるかわかると思います。もちろん，PC-9801-26K と同じ YM2203 も搭載しているので互換性の問題もクリアしています。

Y8950 というのはおもしろい IC で，モード切り替え次第で，① FM 音源 9 音同時発生モード② FM 音源 6 音＋リズム 5 音モード③ ADPCM 音声合成モードの三つのモードという多機能を誇ります。

●スーパー EMS

「スーパー EMS」というのは，FM 音源の BIOS-ROM を手でいちいちスイッチ切り替えしなくても，ソフトで自動切り替えしてくれるという機能です。

FM 音源の BIOS-ROM は，パソコンの拡張メモリである EMS メモリとメモリ番地が重なっており，EMS 領域のまん中に FM 音源の ROM が居座ってしまうので，連続した EMS 領域の確保ができません。つまり，EMS メモリと FM 音源を併用したときに，EMS 対応のソフト（最近増えてきている）が使えなかったり，十分に威力を発揮できなかったりと，大変不都合がありました。

PC-9801 シリーズなど，MS-DOS マシンでは 640kB しかメモリが使えないので，最近の高度なソフトの場合，EMS メモリを前提とすることが多くなってきました。

EMS メモリが今後もっと一般化することはまちがいなく，FM 音源の BIOS-ROM は「目の上のタンコブ」なわけです。

そういうわけで，FM 音源を最初から内蔵したマシンではディップ・スイッチで FM 音源の BIOS-ROM を切り離すことができるようになっていますし，NEC 純正品以外の互換 FM 音源ボードも ROM 切り離し用のスイッチ内蔵が常識になっています。

とはいえ，起動するソフトによって，そのたびに手でディップ・スイッチを切り替えたり，パソコンのうしろに手をまわしてスイッチをいじるのは，繁雑ですね。

前置きの説明が長くなりましたが，VS には「スーパー EMS」という機能があり，ソフトウエアのコントロールで BIOS-ROM の ON／OFF が可能になっています。また，従来の V と同じく，ROM のスイッチも装備しているので手動による切り替えもできます。

●スーパー・ステレオ機能

ステレオでないラジカセのほうが珍しい昨今，パソコン用の FM 音源ボードもステレオ仕様のものが多くなっていますが，もちろん VS もステレオ出力できます。

出力端子は3.5ミリ径のステレオ・ミニ・ジャックです。これはヘッドホン・ステレオに使われているのと同じタイプのもので，端子一つで二つの信号を出力でき，いろいろな端子が密集している VS のパネルのスペース効率を高めています。VS をオーディオ機器に接続するには，電気屋さんで売っているヘッドホン・ステレオ／オーディオ機器接続用コードがそのまま使えます。

●サンプリング機能

サンプリングというのは，音声など，波形を分析してメモリに記録し，その波形を再生する音源の方式のことで，リアルな音が楽しめるのが特徴です。

VS に搭載されている FM 音源 IC の Y8950 は FM サウンドの発生のほかに，ADPCM 方式のサンプリングができるのが特徴です。

ADPCM 方式というのは，時々刻々の振幅をメモリに取り込むのではなく，傾きをデータとして取り込んでいくのがミソです。この方式だと，少ないビット数で比較的よい音質が得られます。また，波形データ取り込み用に 256 k ビットの RAM を 1 個ボード上に持っているので，ちょっとした波形取り込みなら，PC-9801 本体のメモリを使わずにすんでしまいます。

VS のパネルには VIN というピン・ジャック端子がありますが，これがサンプリング用の入力端子になっています。

●複数の音源ボード使用が可能

すでに FM 音源が内蔵されているパソコンを持っているのだけれど，それに VS を取り付けたいという場合や，VS を持っているが，もっとブ厚い音が欲しいという場合もあるかもしれません。

そんな要望にこたえるために，VS はボード上のジャンパ・スイッチによって I／O ポート・アドレスの設定を変えることができるようになっており，複数（二つまで）の FM 音源（ボード）を同時使用できます。

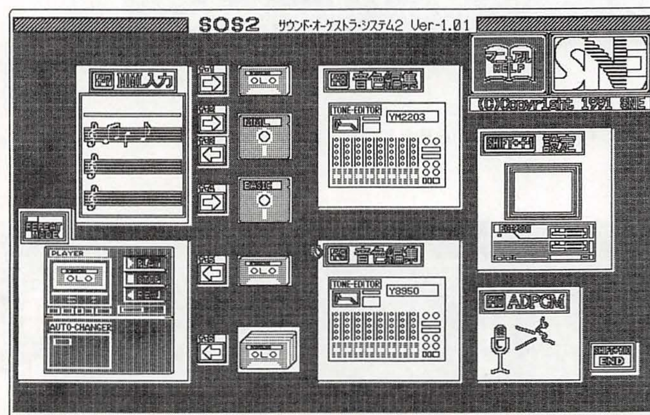
たとえば，VS を二つ使えば FM 音源24音＋SSG 音源 6 音大迫力サウンド！がだせます。

SOS2

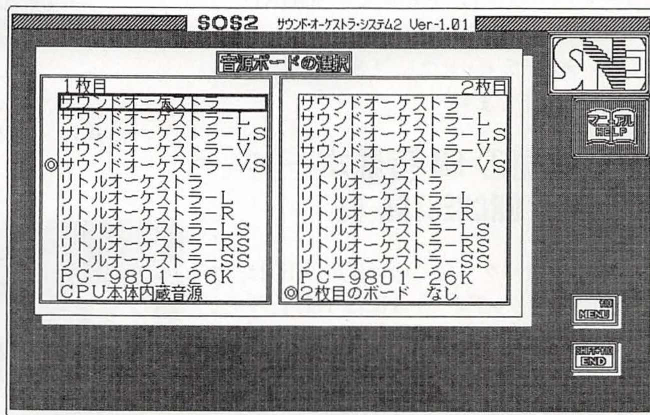
いまさら言うまでもありませんが，ハードウエアもそれを使いこなすためのソフトがあってこそ，はじめて生きてきます。

VS は多彩な機能をもつ FM 音源ボードですが，その機能をサポートするソフトがなければなりません。

この「SOS2」は VS をはじめ，リトル／サウンド・オーケストラ・シリーズと NEC の純正ボードの音色エディットおよび，演奏をするユーティリティ・ソフトです。ほとんどの操作はマウスでできるようになっています。



《写真 3》 SOS2 のメイン・メニュー画面。MML 入力，MML データの演奏，2 種類の FM 音源音色エディット，使用ボードの設定，ADPCM 方式による波形の取り込み・再生と，盛りだくさんの機能がある



《写真 4》 設定画面。音源ボード 2 枚使用に対応している。ボードはいろいろな組み合せが可能

もちろん，マウスで使うのが理想的ですが，キーボードからの操作でも使えるようになっています。ですから，〝あいにく，手元にマウスがなくて立往生〟というようなことはありません。

それから，SOS2のどのメニューでも，HELPキーを押せば，そのメニューの説明が画面に現れるようになっているのも大きな特徴です。ですから，メニューをまったく読まずにSOS2を起動しても随時HELPをガイドにしていけばなんとか使えてしまいます。これはかなり親切な機能だと思います。

それでは，SOS2の機能をざっと見てみましょう。

●設定

NEC純正品やサウンド／リトル・オーケストラなど，使用するFM音源ボードの種類を設定するメニューです。

SNEのFM音源ボードなど，アドレス設定を変えられるボードがあります。このようなFM音源ボードでは，それぞれのボードのアドレスをずらすことで複数のボードをパソコンに搭載可能になるわけです。そして，SOS2はこのような使いかたに対応しており，2枚までの同時使用が可能です。

●MML 入力

N88BASICでFM音源を鳴らすときは，MML言語を使いますが，SOS2ではこのMML言語による曲データを読み込んで演奏したり，SOS2で打ち込んだ曲データをMML言語の形で出力することができます。

●FM 音源エディタ（YM2203）

VSのFM音源YM2203の音色をコントロールすることができます。YM2203はNEC純正PC-9801-26K互換部分ですから，NEC純正ボードやSNE以外のメーカのボードの音色エディットが可能です。

また，ここではパソコンのキーボードが鍵盤として使えますから，作った音色のチェックに便利です。

●FM 音源エディタ（Y8950）

VSの拡張機能のヒミツ，Y8950の音色エディットを行なうメニューです。

このY8950は4オペレータ型FM音源で，Y2203と同レベルのものなのですが，Y8950のほうが進歩しており，発音する個々の音色を違ったものにできます（YM2203はできない）。Y8950の各音を，曲の演奏パートに割り振ればこれだけで1曲演奏できてしまうわけです。

●ADPCM

VSであらたに加わった機能で，ADPCM方式によるサンプリングができます。

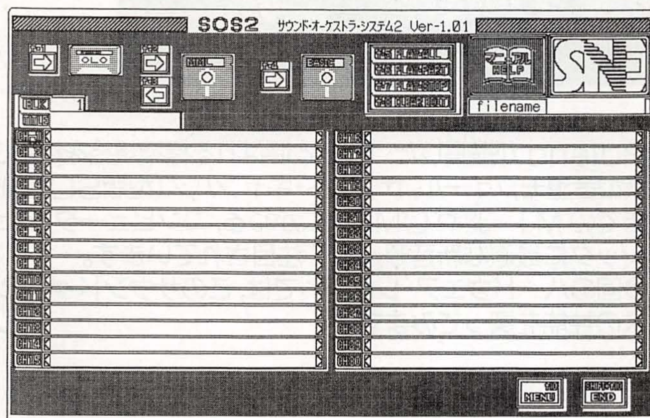
メモリエリアを分割して使用することで複数の波形を取り込んだり，メモリエリアをすべて使って最大8秒の音声を取り込むなど，いろいろなことができます。

まとめ

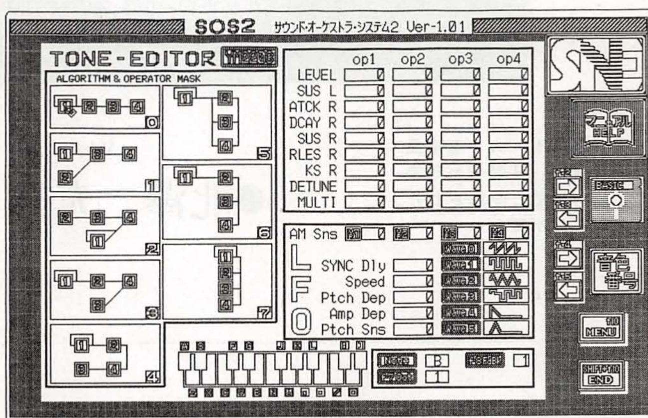
かなり，駆け足になってしまいましたが，VSとSOS2の重装備には目を見はりました。内蔵音源にこれだけの能力があれば，DTM（デスクトップ・ミュージック）などかなりのことができるはずです。

FM音源を持っていない人も，すでにFM音源を内蔵している機種を持っている人で音数がもっとほしい人も，拡張性を考えればこのボードはたいへん魅力的です。

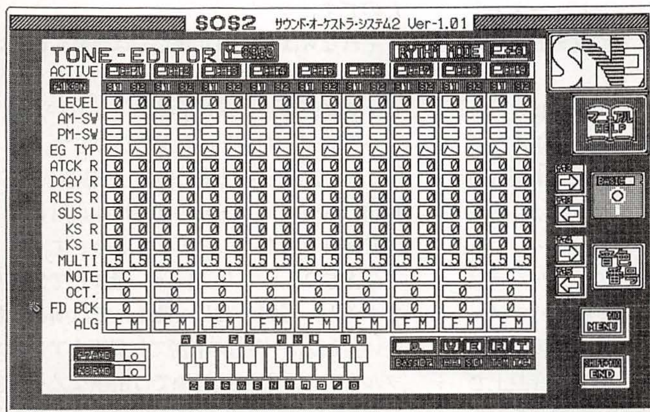
MIDIまでは考えていないが，ちょっとコンピュータ・ミュージックを体験して，音源で楽しみたい人におすすめです。



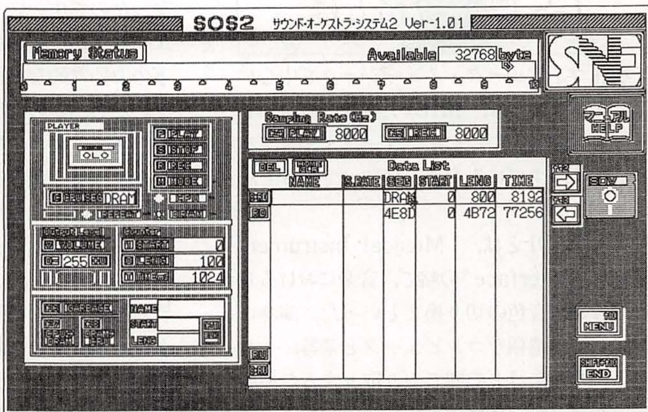
《写真5》 MML入力画面。MML言語形式で曲データを入力するメニュー。N88BASICとの互換性もある



《写真6》 音色編集（YM2203）。FM音源YM2203の音色エディット・メニュー。見やすい画面で音色を作ることができる



《写真7》音色編集（Y8950）。サウンド・オーケストラVSに装備されたFM音源Y8950の音色エディット・メニュー。1音ずつ違った音色に設定できるのが特徴



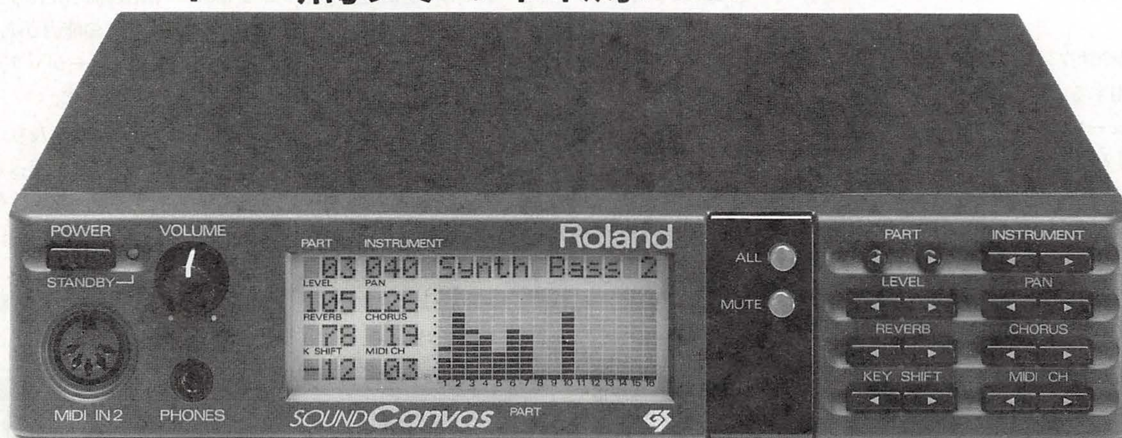
《写真8》 ADPCM画面。Y8950を使ってサンプリングができるメニュー。もちろん，取り込んだ音声はディスクにセーブ／ロードが可能

•Roland•

サウンド・キャンバス編

●第1回 驚異の音源モジュール

価格69,000円



《写真1》大きな液晶とMIDI IN端子が印象的。整然と配置されたボタンが美しい

Written By
●北澤　充裕

Rolandが提唱した，GSと呼ばれる標準規格を採用した新型音源モジュール，サウンド・キャンバス(型版SC-55)。今までのMT-32やCM-64にかわる，コンピュータ・ミュージックに最適な新音源として注目されています。

今回のハードウエア・レポートでは，このサウンド・キャンバスの性能を探ってみます。

GS標準規格とは

現在コンピュータ・ミュージックで中心になっている規格は，MIDIと呼ばれるコンピュータと楽器をつなぐインターフェースであることは，すでにみなさんは知っていると思います。

このMIDIとは，〝Musical Instrument Digital Interface〟の略で，音楽における音程や音長，音色の切り換えといった，演奏に関する各種情報をコンピュータと楽器，もしくは楽器と楽器との間でやり取りするためのルールを定めた世界統一規格なのです。

これによって，異なるメーカーの楽器間やコンピュータの間で演奏データの受け渡しができるようになり，電子楽器やコンピュータをシステムとして考えることができるようになったのです。いうなればコンピュータ・ミュージックを根本的なところで支える，縁の下の力持ち的な存在なのです。

しかし，この規格では，音程や音長といった演奏するための基本的なルールを定めたにすぎず，実際の演奏に必要な，鳴らす楽器の選択や音の鳴らしかたなどについては，まったく規定されていませんでした。

そのため，音源ごとに音色の配列がバラバラであったり，特殊な音色の変化のパラメータがあるなど，音源については各機種の独自性が打ちだされてきたため，異なる音源上で作られたデータの互換性はないと言ってもよいでしょう。

つまり，Aという音源で作った自分の曲データが，他人のBという音源で聴こうと思っても，正しく演奏されないという問題があったのです。

それならば，MIDI規格では定められていない，これら音色や演奏表現などを含めたMIDIによる音源の扱いかたを標準化してしまおうというのが，GSという規格なのです。

これにより，GS規格に準拠した音源と，GS規格に基づいたMIDIの演奏情報に対しては同じ演奏を行なうことができるのです。

今までのように『CM-64(注1)では演奏できるが，CM-32L(注1)では演奏できない』とか，『A社の音源では見事なアンサンブルなのに，B社の音源では滑稽なノイズでしかない』などといった，音源の違いによる演奏表現の壁が取り払われるのです。

これは，コンピュータ・ミュージック界の革命とも言えるのではないでしょうか。

GSの主な仕様

GSの主な仕様は以下のとおりです。

①16パートのマルチ・ティンバ

GSでは，MIDIで定められた総チャンネル数をすべてサポートできるように，全部で16パートを標準装備しています。これらは，個々に音色を割り振れるので，単純に計算しても16人以上によるアンサンブル演奏ができることになります。MT-32やCM-32Lが9パート（このうち1パートはリズムパート）であることを考えれば，かなり多彩な演奏表現が可能です。

②豊富な音色

GSでは，クラシック，ジャズ，ロックなど，さまざまな音楽ジャンルに対応できる音色が用意されています。また，標準の音色セットの他に，バリエーションと呼ばれる独特のニュアンスを持った音色セットを複数内蔵できるようになっています。

ドラムセットにおいても，複数内蔵できるようになっています。

③最大発音数24音以上

今までのように，音源で発音数が違うというような問題を回避するために，最大同時発音数は24音（パーシャル）以上が保証されています（パーシャルについては後述）。

④コントロール機能の標準化

従来では，機種によっては装備されていなかった，ポルタメントやモジュレーションなどの演奏表現に色を添える機能が，標準で備えられています。また，演奏に必要なほとんどのMIDI情報は，エクスクルーシブ情報（**注2**）を使わずにコントロールできます。

⑤パートごとにエフェクトを内蔵

エフェクト機能として，リバーブ（**注3**）とコーラス（**注4**）を内蔵しています。これらは，パートごとにかかり具合を調節できるようになっているので，今までにない豊かな演奏表現ができます。

＊

GSの基本的な規格がわったところで，サウンド・キャンバス自体の機能について紹介しましょう。

サウンド・キャンバスはGS規格に準拠した音源ですから，当然のことながら，先に述べた機能をすべて満たしています。

サウンド・キャンバスの外観は，最近はやりのハーフラック・サイズ（**注5**）というたいへんコンパクトなサイズでありながら，すばらしい高機能を秘めています。また，7万円以下という低価格で，これだけの機能が得られるというのも魅力です。

驚異の音色数

サウンド・キャンバスは内蔵されている音色総数が315種類と驚異的な表現力を持っています。

これら音色には，ピアノ，クロマチック・パーカッション，オルガン，ギター，ベース，ストリング／オーケストラ，アンサンブル，ブラス，リード，パイプ，シンセリード，シンセパッド，シンセSFX，エスニック，パーカッシブ，SFXといった16系統にそれぞれ8音ずつ，全部で128音色用意されています。さらに，これらの音色とニュアンスの違うバリエーションが59音色あります。

《第1表》サウンド・キャンバスの音色配列一覧

	PC#	インストゥルメント名	P		PC#	インストゥルメント名	P		PC#	インストゥルメント名	P		PC#	インストゥルメント名	P
ピアノ	1	Piano1	1	ベース	33	Acoustic Bs.	1	リード	65	Soprano sax	1	シンセSFX	97	Ice Rain	2
	2	Piano2	1		34	Fingered Bs.	1		66	Alto sax	1		98	Soundtrack	2
	3	Piano3	1		35	Picked Bs.	1		67	Tenor sax	1		99	Crystal	2
	4	Honky-tonk	2		36	Fretless Bs.	1		68	Baritone sax	1		100	Atmosphere	2
	5	E.Piano1	1		37	Slap Bs.1	1		69	Oboe	1		101	Brightness	2
	6	E.Piano2	1		38	Slap Bs.2	1		70	English Horn	1		102	Goblin	2
	7	Harpsichord	1		39	Synth Bass1	1		71	Bassoon	1		103	Echo Drops	2
	8	Clav.	1		40	Synth Bass2	1		72	Clarinet	1		104	Star Theme	2
クロマチック・パーカッション	9	Celesta	1	ストリングス/オーケストラ	41	Violin	1	パイプ	73	Piccolo	1	エスニック	105	Sitar	1
	10	Glockenspiel	1		42	Viola	1		74	Flute	1		106	Banjo	1
	11	Music Box	1		43	Cello	1		75	Recorder	1		107	Shamisen	1
	12	Vibraphone	1		44	Contrabass	1		76	Pan Flute	1		108	Koto	1
	13	Marimba	1		45	Tremolo Str	1		77	Bottle Blow	2		109	Kalimba	1
	14	Xylophone	1		46	Pizzicato Str	1		78	Shakuhachi	2		110	Bag Pipe	1
	15	Tubular-bell	1		47	Harp	1		79	Whiste	1		111	Fiddle	1
	16	Santur	1		48	Timpani	1		80	Ocarina	1		112	Shanai	1
オルガン	17	Organ1	1	アンサンブル	49	Strings	1	シンセ・リード	81	Square Wave	2	パーカッシブ	113	Tinkle Bell	1
	18	Organ2	1		50	Slow Stings	1		82	Saw Wave	2		114	Agogo	1
	19	Organ3	1		51	Syn.Strings1	1		83	Syn.Calliope	2		115	Steel Drums	1
	20	Church Org.1	1		52	Syn.Strings2	2		84	Chiffer Lead	2		116	Woodblock	1
	21	Reed Organ	1		53	Choir Aahs	1		85	Charang	2		117	Taiko	1
	22	Accordion Fr	2		54	Voice Oohs	1		86	Solo Vox	2		118	Melo Tom1	1
	23	Harmonica	1		55	SynVox	1		87	5th Saw Wave	2		119	Synth Drum	1
	24	Bandneon	2		56	OrchestraHit	2		88	Bass&Lead	2		120	Reverse Cym.	2
ギター	25	Nylon-str.Gt	1	ブラス	57	Trumpet	1	シンセ・パッドなど	89	Fantasia	2	SFX	121	Gt.FretNoise	1
	26	Steel-Str.Gt	1		58	Trombone	1		90	Warm Pad	1		122	Fl.Keyclick	1
	27	Jazz Gt.	1		59	Tuba	1		91	Polysynth	2		123	Seashore	1
	28	Clean Gt.	1		60	MutedTrumpet	1		92	Space Voice	1		124	Bird	2
	29	Muted Gt.	1		61	French Horn	2		93	Bowed Glass	2		125	Telephone1	1
	30	Overdrive Gt.	1		62	Brass1	1		94	Metal Pad	2		126	Helicopter	1
	31	Distorion Gt.	1		63	Synth Brass1	2		95	Halo Pad	2		127	Applause	2
	32	Gt.Harmonics	1		64	Synth Brass2	2		96	Sweep Pad	1		128	Gun Shot	1

そして，リズムパート用の音色として，スタンダード，ジャズ，エレクトロニックなど8種類のドラムセットが用意されています。なかでも，〝ヤオヤ〟の名称で有名なリズムマシン「TR-808」に似た音色セットがあるのには驚かされます。

このほかには，CM-32Lなどに内蔵されている効果音と同じようなものが，SFXセットとして用意されています。

内蔵音色のリストは第1表を参照してください。

サウンド・キャンバスにはMT-32／CM-32L互換という，もう一つの顔があります。コンピュータ・ミュージックの世界では，いまや定番とまで言われるようになったMT-32シリーズと同じ音色配列を内蔵しているので，これらの互換機として使うこともできます。

多彩な音色数と同時発音数

肝心な表現力においては，総パート数は16パート，最大同時発音数は24音(パーシャル)と，GSの基本機能をしっかりと押さえています。

さて，ここでパーシャルという言葉について説明しましょう。

《第2-a表》リバーブの種類

種類	効果の説明
Room 1～3	室内での残響音をシミュレーション キレと広がりのある残響が得られる
Hall 1～2	ホールでの残響音をシミュレーション Roomに比べて奥行き感のある残響
Plate	金属板の振動を利用したリバーブをシミュレーション 金属的な残響が得られるのが特徴
Delay	ディレイ効果 音を電子的に遅らせて山びこのような効果
PanningDelay	ディレイ音を左右に振って特殊な効果

《第2-b表》コーラスの種類

種類	効果の説明
Chorus 1～4	普通のコーラス効果が得られる
FeedbackChorus	うねりのあるコーラス効果が得られる やわらかな音が得れる
Flanger	強烈なうねりを加えて変調感のある音
ShortDelay	ディレイ・タイムの短いディレイ
ShortDelay(FB)	繰り返し回数の多いショート・ディレイ

パーシャルとは，インストルメント1音を構成する部分音のことで，それぞれのインストルメントによって必要なパーシャル数が違います。サウンド・キャンバスの音色で例をあげてみると，アコースティック・ベースでは1パーシャル，オーケストラ・ヒットでは2パーシャルとなっています。

サウンド・キャンバスの総パーシャル数が24ですから，MT-32やCMシリーズの総パーシャル数32に比べるとかなり少ないのでは，と思う人がいるかもしれませんが，そんなことはありません。

MT-32やCMシリーズの1音が1～4パーシャル使うのに対して，サウンド・キャンバスではほとんどの音色が1パーシャルしか使わないのですから，その差は歴然としています。

つまり，極端な例をあげると，使うパーシャル数が最大の音色で演奏した場合に，MT-32では32÷4(パーシャル)で同時発音数8音ですが，サウンド・キャンバスでは24÷2(パーシャル)で12音も発音できるということです。

パートごとにレベル調整できるエフェクト

さて，このサウンド・キャンバスの特徴の一つとしてあげられるのが，パートごとに指定できるエフェクト機能があります。

普通ならば，エフェクタと呼ばれる機械を別に用意しなければならないところですが，コンパクトな本体にはじめから内蔵されているというのは，コンピュータ・ミュージック・ファンにも嬉しいですね。

内蔵されているエフェクトの種類には，リバーブとコーラスがあり，いずれもパートごとにかかり具合を自由に設定できます。

リバーブ・コーラスともに8種類のタイプが用意されており，その組み合わせによって，いろいろな効果を引きだせます。

エフェクトをかけた場合と，かけない場合では，1音1音の表現力がかなり違ってくるので，凝った演奏を行なうには欠かせない機能です。

また，これらエフェクト機能のかかり具合いの設定は，フロント・パネルのボタンで簡単に設定できるなど，使いやすさも抜群です。

それぞれのエフェクトについての詳しい説明は**第2表**を参照してください。

エフェクトということではないのですが，おもしろい機能として，ミュート・ボタンというものがあります。

これは，全パートもしくは指定パートを完全にカットしてしまう機能で，パートを指定してボタンを押すだけで簡単に設定できます。指定パートの音をモニタしたいときや，一時的に音を消したいときに便利な機能です。

MT-32互換モード

このサウンド・キャンバスの最大の特徴としてMT-32互換モードがあります。

これは，サウンド・キャンバスの音色配列をMT-32と互換性のある配列に変更して，擬似的にMT-32をエミュレートしてしまう，というものです。

実際には，バリエーションの一つとして，MT-32の音色配列を内蔵しているということなのですが，SFX効果音の配列も持っているのでCM-32L互換というのが正しいのかも知れません。

この互換性のレベルは，MT-32の内部音色を使っている限りは，同じような演奏をできるといったレベルです。詳しくは次回で説明しますが，音の作成方式の違いや，音量レベル調整の違いによって，かなり違って聞こえる曲もあります(**注6**)。

MT-32と，完全に入れ替えて使えるというわけではありませんので，注意してください。

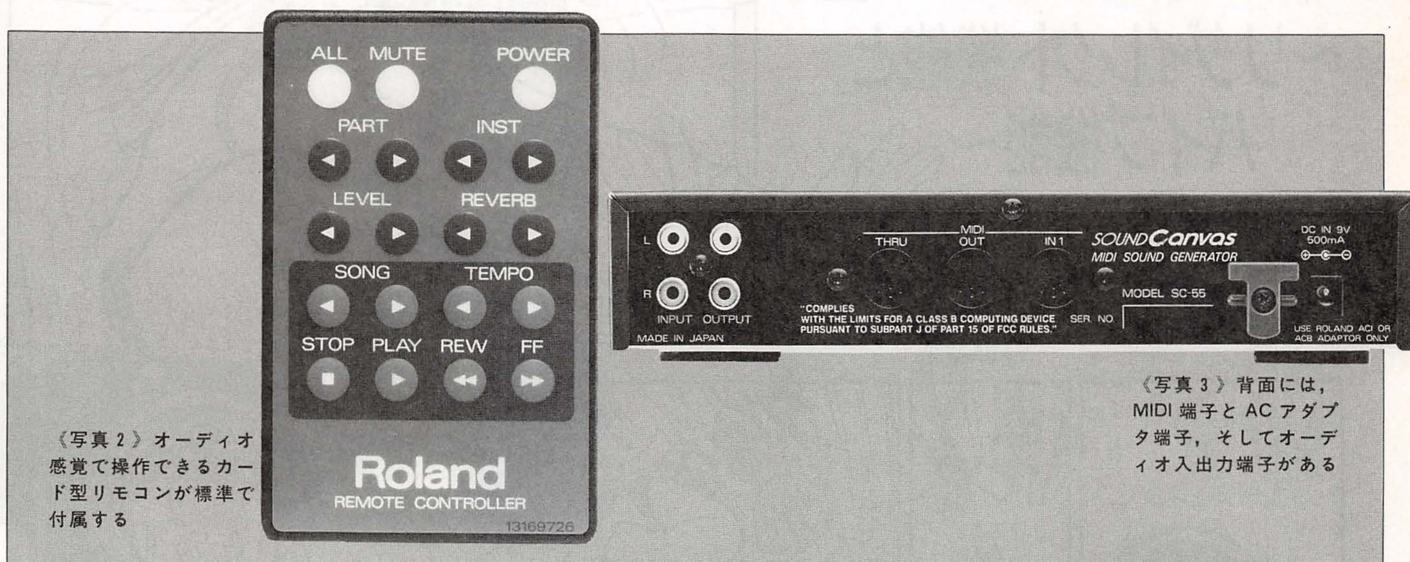
操作系の向上

MT-32では，液晶表示部が小さくて，多くの情報を表示できず，CMシリーズにいたっては，外部から操作できるのはボリュームだけと，パソコン・ミュージック専用音源という性格が強かったのですが，このサウンド・キャンバスでは，パソコン・ミュージック以外の音楽シーンでの使用にも耐えられるように，操作性の向上を考慮に入れて，大型の液晶パネルと18個ものボタンが備えられています。

液晶には各パートの音量レベルやリバーブ・コーラスのレベル，パンの指定などが数値で表示されており，実際に目で確認しながら設定できるなど，ユーザー・インターフェースにも長けています。

また，広い液晶表示部を使った特徴として，各パートのレベルを表示するレベル・メーターがあります。このように見せる機能が搭載されているのも，サウンド・キャンバスの長所でしょう。

エクスクルーシブ情報を用いれば，このレ



《写真2》オーディオ感覚で操作できるカード型リモコンが標準で付属する

《写真3》背面には，MIDI端子とACアダプタ端子，そしてオーディオ入出力端子がある

ベル・メーターの部分に，16×16ドット・マトリクスのドット絵を表示させることも可能なのです。

設定ボタンは，小さいため操作しやすいとは言えないまでも，便利であることは確かです。

おもしろい機能として，音源としては珍しくリモコンが付属しています（**写真2**）。

このリモコンは，姉妹品のサウンド・ブラッシュ（**注7**）と共通のものですが，電源のオン／オフや音色の切り換えなど，フロント・パネルのスイッチで設定できるものは，ほとんど設定できます。

洗練された機能

サウンド・キャンバスは，コンパクトさを重視して高密度&高性能を誇っているだけあって，パソコン用音源としては文句の付けようがないほどの音源ですが，それだけにとどまらず，今までの音源にはあまりなかった新鮮な機能をも取り入れていることでも注目されています。

たとえば，正面のMIDI IN端子などは，その最たるものです。

ラック・マウント・タイプの音源では採用している製品もありましたが，このような音源モジュールとしてははじめての試みでしょう。

MIDI端子には，MIDI IN，MIDI OUT，MIDI THRUの3種類あり，これらは背面に配置されるのが標準となっていますが，サウンド・キャンバスでは背面の3端子の他に，フロント・パネルに，もう一つのMIDI IN端子を設けてあります。

背面の端子はコンピュータと接続し，前面の端子に同社のMIDIキーボード・コントローラ（PC-200）やドラムパッド（PAD-5）を接続することで，ちょっとしたミュージック・システムが完成してしまうのも魅力ですね。

この他にも，ステレオ・ミニプラグのヘッドフォン端子や，オーディオ入出力端子など，コンピュータ・ミュージック・ファンには嬉しい機能ばかりです。

ここで，このオーディオ入出力端子について，少しばかり説明しましょう。

写真3を見ていただくと，サウンド・キャンバスの背面にオーディオ入力端子と出力端子があるのがわかるでしょう。

この入力端子とコンピュータのLINEOUT端子を接続することで，簡単にパソコン内蔵音源とサウンド・キャンバスの音をミックスできます。また，出力端子とコンポなどを接続することで，さらにコンピュータ・ミュージックを楽しめます。

もちろん，オーディオ入力端子からの入力音とミックスされた音は，ヘッドフォン端子で聴くこともでき，MT-32などのように面倒な配線が不用なのも便利ですね。

総　評

とにかく，このサウンド・キャンバスは『細部にわたって〝よくできた音源〟である』というのが印象に残ります。

本当に細かいことを言ってしまえば，リモコンでコーラスが設定できなかったり，前面のMIDI　INから入力された情報がMIDI THRUへ出力されないなどの，多少なりとも気にかかる点はあるのですが，いずれも付加機能的なものですから〝問題外〟と言えます。

いずれにせよ，GS規格とともに，MT-32やCMシリーズにかわる新しい音源として，今後のコンピュータ・ミュージック界を騒がせる製品であることには違いないでしょう。

次号では，どこまでMT-32と互換であるのかということについて検討するとともに，音色の変更などについて紹介します。

●注　釈●

注1：いずれも，現在のコンピュータ・ミュージック界の中心に位置するRolandの音源。CM-32Lは，MT-32の直接の後継機にあたり，MT-32の音色の他にSFX効果音が追加されている。また，CM-64はCM-32Lの上位機種で64音のPCM音が追加されている。別売のPCMカードを使ってもう64音色を増やすことも可能。

注2：エクスクルーシブ情報とは，ノートオンやプログラム・チェンジなどの通常のMIDI情報と違って，機種独特の設定情報などを伝えるためのもの。通常のMIDI情報を標準語とすれば，エクスクルーシブ情報は方言に例えられる。

注3：リバーブは音に響きを付加する効果で，コンサート・ホールで演奏したような効果が得られる。

注4：コーラスは音に広がりや厚みを付加する効果で，空間的な立体感が得られる。

注5：最近のミニコンポで採用されているサイズ。昔のオーディオ・ラックのちょうど半分のサイズ。サウンド・キャンバスもラック・マウント・アダプタに取り付けることで，ラックに収められる。

注6：MT-32のLA音源で独自の音を作っているものは再現できない。これは，音源方式の違いが原因です。MT-32ではLA音源方式を採用しているが，サウンド・キャンバスではPCM音源方式を採用している。

注7：サウンド・キャンバスと同じサイズのシーケンサ。3.5インチ2DDディスクに演奏データやサウンド・キャンバスの内部設定を保存できる。

Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー MS-DOSワークショップ 終

~リダイレクト機能とパイプ機能~

by くりひろし



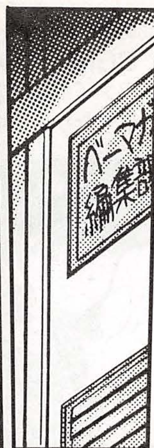
★MS-DOSを使いこなすためには，ぜひとも知っておきたいものの一つが，「リダイレクト」です。あるプログラムを実行して，その画面表示をプリンタにだしたいとか，ワープロの文章中で利用したいとか，思いませんか？そんなときにこそ，リダイレクト機能の出番です。BASICではなかった機能ですが，DOSの強力さを物語る代表機能です。

★ふだんパソコンを使っていて，コマンドを実行したら，結果などがCRT画面に表示されたり，コマンドをキーボードから打ち込むのを当たり前だと思っていませんか？じつは，CRT画面とキーボードがそれぞれ「標準出力」「標準入力」になっていて，指定しなくてもいいようになっているだけなのです。それぞれ，出力を「＞CON」，入力を「＜CON」(デバイス・ファイルとしては，CRTとキーボードは同じです）としても，ふだんと同じに実行するはずです。

★フィルタ・コマンドを利用した「パイプ機能」は，リダイレクト機能をさらに使いやすくした機能だと思ってさしつかえありません。バッチ・ファイルでのリダイレクトを使った実行に似ているようにも見えますが，リダイレクトの出力／入力ファイルは使わなくてすむところが利点です（実際にはOSが見えないところでリダイレクトのファイルを作っています)。

★さて，これでMS-DOSについてのレクチャーはひとまずおしまいです。次回からは，新たなテーマです。













出力を変えるためには,「>」という記号を使って,新たな出力先をコマンドにつける!!
たとえば「DIR」コマンドなら

DIR
(標準出力,つまりCRT画面に出力する)
DIR →

DIR > AAA
(DIRの出力をファイルAAAにする)
DIR → ファイル AAA

DIR > PRN
(DIRの出力をデバイス・ファイルPRN,つまりプリンタにする)
DIR →





★DIRコマンドの出力をファイルにリダイレクトする★

```
A> DIR ⏎          ← ドライブAの内容を表示する

 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
 ディレクトリは A:¥
COMMAND  COM     24161  88-10-24  16:30
CONFIG   SYS        22  91-08-19  16:32
AUTOEXEC BAT        12  91-08-19  16:33
         3 個のファイルがあります.
  1131520 バイトが使用可能です.

A> DIR > REDIRECT.DOC ⏎ ←
```

ドライブAの内容の表示を,"REDIRECT.DOC"という名前のファイルにリダイレクトする

★リダイレクトされているか確認★

リダイレクトで作ったファイルの内容を表示する

```
A> TYPE REDIRECT.DOC ⏎

 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
 ディレクトリは A:¥
COMMAND  COM     24161  88-10-24  16:30
CONFIG   SYS        22  91-08-19  16:32
AUTOEXEC BAT        12  91-08-19  16:33
REDIRECT DOC         0  91-08-19  16:35
         4 個のファイルがあります.
  1130496 バイトが使用可能です.

A>
```

← DIRコマンドで表示させたときと同じイメージ

例外:"REDIRECT.DOC"という名前のファイル自身もDIRで表示される



「>」新たにリダイレクトの出力先のファイルをつくる。すでに存在するときは,上書きする。

▼存在ファイル AAA → リダイレクト → ▼上書きされる AAA

「>>」すでに存在しているファイルに対して,リダイレクトの出力を追加する。

▼存在ファイル AAA → リダイレクト → ▼存在ファイルに追加される AAA 追加分



```
A> DIR /W >> REDIRECT.DOC ⏎
A> TYPE REDIRECT.DOC ⏎
 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
 ディレクトリは A:¥
COMMAND  COM     24161  88-10-24  16:30
CONFIG   SYS        22  91-08-19  16:32
AUTOEXEC BAT        12  91-08-19  16:33
REDIRECT DOC         0  91-08-19  16:44
        4 個のファイルがあります.
  1130496 バイトが使用可能です.

 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
 ディレクトリは A:¥
COMMAND  COM     CONFIG   SYS     AUTOEXEC BAT     REDIRECT DOC
        4 個のファイルがあります.
  1130496 バイトが使用可能です.
```

ドライブAの内容の表示を、すでに存在する"REDIRECT.DOC"という名前のファイルにリダイレクトで追加する

追加リダイレクトをしたファイルの内容を表示する

"DIR /W"コマンドの出力が、もとのファイルに追加されている

あら，ホント!! COPYコマンドでファイルをつなぐのに似たかんじね

ね，Dr.これって「出力のリダイレクト」って言ったわよね？ ひょっとして…

「入力」もあるわけ!?

ひょっとしてそのとおりじゃ!!

もちろん「入力」もある！ 記号は…

「＜」ね!!

おおうっ スルドイ!!

キッキッキャッ

この場合の「標準入力」とはキーボードにあたる!! だから「入力のリダイレクト」をすると，キーボードから打ちこむハズの内容を，ファイルにしておくことができるわけだ!!

〈例：SORTコマンドの場合〉
SORT
（キーボードからの入力文字列をならべかえする）
SORT＜AAA
（ファイルAAAの内容の文字列を入力としてならべかえする）

SORT ← キーボード

SORT ← ファイルAAA

さっきリダイレクトで作ったファイルの中をならべかえてみたよ「SORT」コマンドは文字コードの大きさ順に文字列をならべかえるのだ

★SORTコマンドに対する入力のリダイレクト★

```
A> SORT < REDIRECT.DOC ⏎
        4 個のファイルがあります.
        4 個のファイルがあります.
  1130496 バイトが使用可能です.
  1130496 バイトが使用可能です.
 ディレクトリは A:¥
 ディレクトリは A:¥
 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
AUTOEXEC BAT        12  91-08-19  16:33
COMMAND  COM     CONFIG   SYS     AUTOEXEC BAT     REDIRECT DOC
COMMAND  COM     24161  88-10-24  16:30
CONFIG   SYS        22  91-08-19  16:32
REDIRECT DOC         0  91-08-19  16:36

A>
```

"REDIRECT.DOC"というファイルの内容を"SORT"コマンドの入力にリダイレクトする

ファイル "REDIRECT.DOC" の内容は、文字コードの小さい順番に、行単位で並べかえを（ソート）されて表示される。

また，DATEコマンドなんかはふつうこうだね

もしかしてこれも？

```
A> DATE ⏎

現在の日付は 1991-08-19 (月) です.
日付を入力してください: 1991-09-07 ⏎

A>
```

リダイレクトをしない時

ふつうは、ここで年月日をキーボードから入力する。

そう！入力するところだけ，ファイルにしておけばいいんだ

あ，じゃあ年月日を入れないでリターン・キーだけにしとけば，「年月日をみるだけのDATE」ができるわね

★リダイレクト入力に使うファイルを作る★

```
A> COPY CON ANS.DAT ⏎
1991-09-07 ⏎
^Z
        1個のファイルをコピーしました.

A>
```

リダイレクト入力に使用するファイル"ANS.DAT" を作成する

リダイレクトさせる年月日を入力

CTRLとZを同時に押す

リダイレクト入力に使うファイル"ANS.DAT" が作成された。

★作ったファイルでリダイレクト入力★

```
A> DATE < ANS.DAT ⏎

現在の日付は 1991-08-19 (月) です.
日付を入力してください: 1991-09-07

A>
```

作ったファイル"ANS.DAT" をリダイレクトの入力にして実行

リダイレクトしたファイルの内容が、キーボードから入力するかわりに、自動的に入力される

ところで，さっき使ったSORTコマンドって，キーボードからの入力がめんどうくさそうねえ リダイレクトでファイル作るのもなんだかねー







★「フィルタ・コマンド」といわれるコマンド★

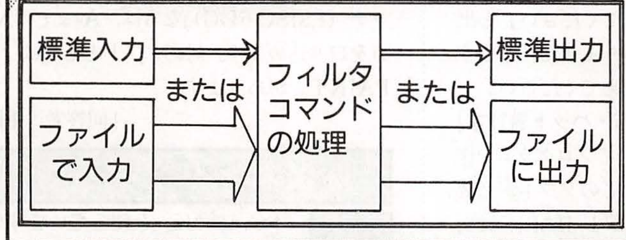
SORT
…文字列のならべかえをおこなう

FIND
…キーワードをふくむ文字列をみつける

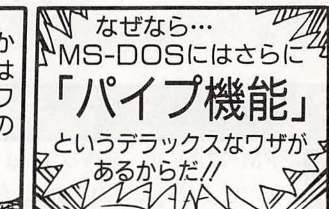
MORE
…一画面分ずつ表示をくぎる

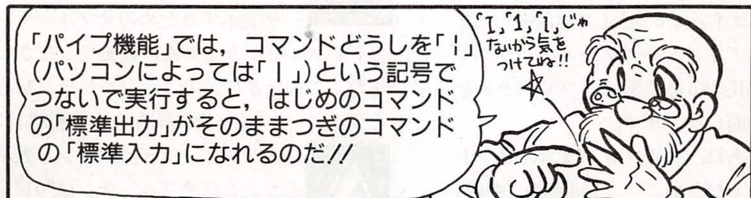


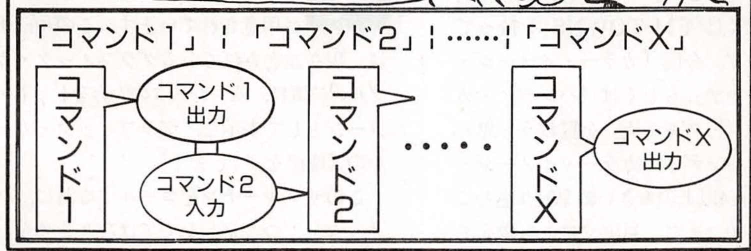


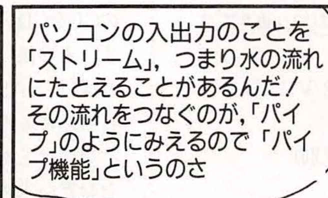


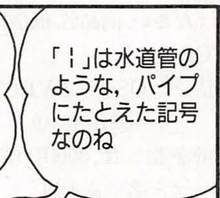


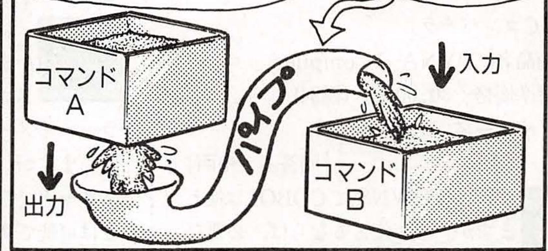












▲コマンドはいくつつないでもかまいません。

★パイプ機能の例★

```
A> DIR | SORT ⏎   ←DIRコマンドの表示（標準出力）を、
                    SORTコマンドの入力（標準入力）にする
        4 個のファイルがあります.
  1129472 バイトが使用可能です.
 ディレクトリは A:¥
 ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
AUTOEXEC BAT       12  91-08-19  16:33
COMMAND  COM    24161  88-10-24  16:30
CONFIG   SYS       22  91-08-19  16:32
REDIRECT DOC      512  91-08-19  16:45

A>
```

DIRコマンドで表示される内容が、文字コードの小さい順番に、行単位で並べかえを（ソート）されて表示される。

```
DIR > REDIRECT.DOC
SORT < REDIRECT.DOC
DEL REDIRECT.DOC
```

……と実行したのと、同じ意味になる。







キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

(※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。)

富士通

Q 『FM-77AV40』を持っています。「OS-9」を使いたいのですが，現在は購入可能でしょうか。また,「OS-9」上で作動するCコンパイラはありますか。価格，購入方法を教えてください。よろしくお願いします。

[愛知県江南市・**須山淳治？才**]

A 「OS-9」は当社で販売しております。ただ，C言語は当社では取り扱っておりませんので，他メーカーのC言語をご利用ください。商品名,価格は次の通りです。

- 「OS-9」
  商品名：OS-9 LEVEL2 V1.2JL4 (B273A040)
  標準価格：40,000円（税別）
  メーカー名：富士通
- 「Cコンパイラ」
  商品名：DYNA-C Compiler
  標準価格：30,000円（税別）
  メーカー名：ソフトマート

[回答者：**中西**]

Q 『FM TOWNS』でCOBOLは使えますか。もし使えるならば，必要なものは何ですか。教えてください。

[岩手県胆沢郡・**阿部健一15才**]

A COBOLは使用できます。使用できるCOBOLは2タイプあり，以下の通りです。

- COBOL/2コンパイラ V1.1 L22
  標準価格：196,000円（税別）
  メーカー名：富士通
  (日本語MS-DOS V3.1 L31が必要)
- Advanced RUN/COBOL
  標準価格：29,800円（税別）
  メーカー名：LIFEBOAT
  (日本語MS-DOS V3.1が必要)

[回答者：**中西**]

Q 『FM TOWNS』でプログラムを作りたいのですが，プログラムを入力できる画面にする方法がわかりません。フロッピーをドライブ0に入れてみたのですが,「システムをセットしてください」と出るだけで，どうしようもありません。どうすればいいのでしょうか。教えてください。

[沖縄県那覇市・**ハット君13才**]

A 『FM TOWNS』でプログラムを作るには,BASICなどのソフトが必要になります。例えば「F-BASIC386」でプログラムを作る場合には,「F-BASIC386」のCDをCDドライブにセットして電源を入れます。その後，アイコンをダブル・クリックすれば「F-BASIC386」が起動し，プログラムを打ち込める画面になります。

なにはともあれ，まずプログラムのソフトをお買い求めください。　[回答者：**中西**]

Q ぼくは『FM TOWNS』を持っています。今度「カラー・イメージ・スキャナ」,もしくは「ハンディ・カラー・イメージ・スキャナ」を買おうと思っていますが,「ハンディ・カラー・イメージ・スキャナ」でA4以上の大きい紙を取り込むことは可能ですか。また，対応ソフトも教えてください。

[**匿名希望**]

A 申し訳ございませんが，「ハンディ・カラー・イメージ・スキャナ(FMSC-201G)」では,A6程度の大きさしか取り込めません。「カラー・イメージ・スキャナ（FMSC-611G)」ならば，A4までの大きさを取り込めます。対応ソフトとしては『T-PAINT』があります。

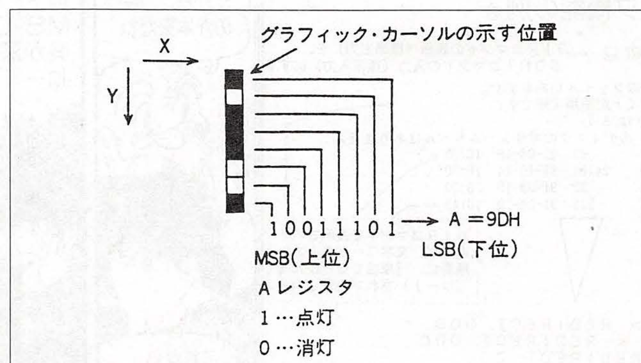
[回答者：**中西**]

シャープ(ポケコン)

Q 『PC-1600K』を使っていますが，マシン語でオリジナル・キャラクターを表示するためのサブルーチンのアドレスが分かりません。教えてください。また，このほかにどのようなルーチンがありますか。　[高知県高岡郡・**山崎勇雄17才**]

A グラフィック・パターンを表示するマシン語サブルーチンは“0145H”に用意されています。このルーチンは，現在設定されているグラフィック・カーソルの位置に，Aレジスタの内容をドット・パターンとして表示し，グラフィック・カーソルのX座標を+1します。

このサブルーチンをコールする前に，パラメータを二つ設定しなくてはなりません。まず一つはAレジスタです。これには表示するド



《第1図》ドットパターン設定例

ット・パターンを設定します。設定方法は第1図を参照してください。

二つめはDOTSOP(F096H)です。ここでは表示形態を設定します。設定方法は以下の通りです。

DOTSTOP=00H：パターンが表示される前の8×1ドットの画面を消してから表示
01H：ORをとって表示
02H：XORをとって表示

なお，グラフィック・カーソルの位置の設定にもマシン語サブルーチンが用意されています。エントリー・アドレスは"014BH"で，DEレジスタとBCレジスタにX，Yの座標を設定します。設定方法は以下の通りです。

DE=x座標(−32768≦x≦32767)
BC=y座標(−32768≦y≦32767)
x，y座標は2バイト補数表現（−32768〜−1→8000H〜FFFFE，0〜32767→0000H〜7FFFE）で指定する

［回答者：I am.］

N E C

『PC-8801mkIIMR』を持っています。「N-BASIC」のプログラムを動かしたいのですが，どのようにすればよいでしょうか。もし，システム・ディスクが必要なら，その名前と価格を教えてください。

［茨城県鉾田町・**渡辺達也15才**］

『PC-8801mkIIMR』を用いたN-BASICの使用方法は下記の通りです。なお，N-BASIC用システム・ディスクは『PC-8034-2W』価格：5,000円(税別)です。

〈N-BASICの立ち上げかた①〉

●DISK-BASICを使用する場合

1) 本体のモード・スイッチを"V1"，スピード・スイッチを"S"に設定する（使用本体により，本体前面の場合と"PC"キーの場合がありますので，詳しくは添付のユーザーズ・ガイドを参照ください）。

2) 電源を入れ，ドライブ1にN88-BASICのシステム・ディスクを入れ，N88-BASICを立ち上げます（MC/MA2などの場合には，N-88BASICの方を選び立ち上げます）。

3) DISK-BASICが立ち上がり，通常のメッセージに続いて"Ok"まで表示されたら，そこでドライブ1に入っているN88-BASICのシステム・ディスクを取り出し，N-BASIC用のシステム・ディスクをセットします（このとき，N88-BASICのシステム・ディスクを入れたままにしておくと，ディスクはリトライを繰り返し，画面が乱れたりエラーが表示されたりします）。

4) キーボードより，"NEW ON1"を入力し，リターン・キーを押します。

5) 画面が切り替わり，N-BASIC（DISK-BASIC）のメッセージが表示されます。

以上の操作で，N-BASIC（ディスク・モード）が立ち上がります。これ以後の操作は，すべてN-BASIC上となりますので，ディスクの使用宣言の"MOUNT"や終了宣言の"REMOVE"などの操作が必要となります。なお，"REMOVE"を忘れますとディスクの内容を壊してしまい，次回から使用できなくなります。

〈N−BASICの立ち上げかた②〉

●ROM-BASICを使用する場合

1) 本体を上記1)と同じ設定にします。

2) 本体の電源を入れます。

3) ROM-BASICが立ち上がり，メッセージに続き"Ok"が表示されたら，上記4)と同じように"NEW ON1"を入力します。

4) 画面が切り替わり，N-BASICが使用可能となります。

ROM-BASIC上ではディスクは使用できませんので，ROM-BASIC上で作成したプログラムは，ディスクに保存することができません。注意してください。なお，ROM-BASIC上でディスクに対する命令を実行した場合には，"Disk BASIC Feature"となり使用できません。

［回答者：猫］

ぼくは『PC-9801RX2』を持っていますが，ハガキに印刷できるプリンタ（漢字，カラー）にはどのようなプリンタがありますか。

［広島県広島市・**松本幸一郎13才**］

実際にハガキに印刷するには，パソコンにハガキ印刷用のソフトウェアが必要です。『PC-PR150T/VL/VH/N/HS』では，ハガキ宛名印字モードにより，簡単なプログラムで住所や名前を出力できます。そのほかの場合は，プリンタを制御するコマンドを組み込んだプログラムを作る必要があります。市販アプリケーションを使う場合は，ソフトがカラー，ハガキ印字の機能に対応している必要がありますので，購入店またはソフト・メーカーに確認してください。

ハガキ印字，漢字，カラー印字が可能なプリンタには，現在以下のものがあります。

〈シリアル・プリンタ〉

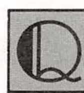
●PC-PR101/60　115,000円（税別）
●PC-PR201/60　135,000円（税別）
●PC-PR201/60A　158,000円（税別）
●PC-PR201/65A　215,000円（税別）
●PC-PR201/80A　275,000円（税別）

〈熱転写プリンタ〉

●PC-PR101TL3　69,800円（税別）
●PC-PR150N　69,800円（税別）
●PC-PR150T　64,800円（税別）
●PC-PR150VL　84,800円（税別）
●PC-PR150VH　99,800円（税別）
●PC-PR201TH　145,000円（税別）
●PC-PR350　168,000円（税別）
●PC-PR406HS　138,000円（税別）

なお，『PC-PR101/60，201/60』でカラー印字するためには，別売のカラーキットが必要になります。また，『PC-PR350』でハガキ印刷するには，別売のハガキガイドが必要になります。

［回答者：猫］



『PC-9801UF』の標準拡張スロットを増やすには，どのようにすればよいのでしょうか。

［千葉県香取郡・**影くん15才**］



『PC-9801UF』には，あらかじめ二つの拡張スロットが内蔵されていますが，I/O拡張ユニット『PC-9811L』により，さらに5スロット増設することができます。

［回答者：**松本だよ**］



『PC-9801RX』を持っています。N88-日本語BASIC（86）でプログラムを打ち込んでいると，"Out of memory"というエラーがでました。たぶんプログラムが長すぎるせいだと思いますが，もっとたくさん打ち込めるようにならないでしょうか。

ちなみに，"How many files?"で，単にリターン・キーを押して立ち上げています。

［埼玉県北葛飾郡・**匿名希望15才**］



BASIC立ち上げ時の"How many files?"の設定によって，プログラム領域が異なってきます。これは，ファイル・バッファの確保が1個につき296バイトとられるために変わります。したがって，ファイル同時オープン数を0にすると，プログラム領域が最大に使用できます。

なお，『RX21』と『RX51』を比べると，固定ディスクの関係で2628バイトほど『RX51』が少なくなりますが，ファイル同時オープン数を0にすることにより，プログラム領域を最大まで確保できることは『RX21』でも『RX51』でも変わりません。

［回答者：猫］

Q CD-ROMユニットの『PC-CD103』と『PC-CD10』の違いを教えてください。また，それらに『PCエンジン』用のCD-ROMソフトを使用することができますか。 [神奈川県横浜市・**匿名希望？才**]

A まず，『PC-CD103』と『PC-CD10』との大きな違いとして，CD-ROMのロード方式があります。『PC-CD103』の方は，カートリッジ・ケースによるフロント・ローディング方式であるのに対し，『PC-CD10』は直接CD-ROMをセットするテーブル方式になります。

また，『PC-CD10』に関しては，そのまま通常のCDプレーヤとして使用できますが，『PC-CD103』はプログラムを組む必要があります。さらにアクセス・タイムに関していうと，『PC-CD10』が平均1.5secであるのに対し，『PC-CD103』の方は平均350ミリsecと，約4倍高速になります。

『PCエンジン』用ソフトとの互換性ですが，『PCエンジン』用ソフトは『PCエンジン』のみの対応となりますので，『PC-9800シリーズ』などで使用することはできません。

[回答者：**ぷにぷに**]

Q 『PC-9801DS2』を持っています。N88-日本語BASIC(86)でオート・スタートさせたいのですが，できますか。また，MS-DOS版のN88-日本語BASIC(86)インタプリタ・コンパイルでもオート・スタートはできますか。詳しく教えてください。

また，オート・スタートのときは，はじめのファイル数はどのようにセットすればいいのですか。 [**匿名希望**]

A インタプリタ，コンパイラのどちらでもオート・スタートさせることができます。N88-日本語BASIC(86)の場合，システム・ディスクをドライブの1番に入れ，以下の手順で行ないます。

1) メニュー・プログラムを実行します(run“menu”)。

2) メニューの中の〝プログラム・オート・スタート〟を選択します。

3) システム・ディスクがセットされているドライブ番号を聞いてきますので，1を入力します。

4)“How many files?”と聞いてきますので，ファイル数を入力します。

5) BASIC起動時に自動実行させたいテキストを聞いてきますので，例えば，“test.n88”というプログラムを自動実行させたい場合は，

run“test.n88”

と入力します。

また，N88-日本語BASIC (86) MS-DOS版は，AUTOEXEC.BATファイルの内容を追加します。例えば，“test.BAS”というプログラムを，同時オープン・ファイル数5個で自動実行させたい場合は，

N88BASIC/F：5/T：RUN “test.BAS”

をAUTOEXEC.BATの中に追加します。

[回答者：**ぷにぷに**]

ソニー

Q ぼくはMSX2を持っているのですが，MSX用のグラフィック・ツールやスプライト・エディタのソフトはあるのですか。もしあるのでしたら，何という名前のソフトかを教えてください。

[**匿名希望**]

A 自社では，スプライト・エディタは販売しておりませんが，グラフィック・ツールは『簡易アニメ作成ソフト・らくらくアニメ(型名：HBS-G070D)』価格：5,800円（税別）のソフトの中に含まれています。 [回答者：**まるお**]

Q 『HB-F1XDJ』を使っているのですが，ゲームをするとBGMが「ブッブッ」という音にしか聴こえないのです。同じゲームの店頭デモのBGMを聴くと，とてもきれいな音で，同じゲームの音だとは思えないくらいなのですが。

[福岡県福岡市・**北田昴流20才**]

A ハードの故障が考えられます。ソニー・サービス・センターの方へお持ちになって，見てもらってください。 [回答者：**まるお**]

Q 『HB-F1XV』を持っています。本体のジョイスティック端子のポート1が壊れてしまいました。修理をお願いしたいのですが，保証期間が過ぎています。どのくらいの値段になりますか。また，どこへ送ればいいのですか。

[三重県多気郡・**三毛乱ジェロ？才**]

A どの程度の故障かわかりかねますので，サービス・センターにお問い合わせください。[回答者：**まるお**]

Q ソニーの『HB-F5』を持っていますが，フロッピー・ディスクを入れるところがありません。ディスクのゲームをしたいのですけど，どうしたらいいですか。よい周辺機器があったら紹介してください。よろしくお願いします。

[大分県佐賀関町・**桜木花道17才**]

A 3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブ『HBI-F1』価格：36,800円（税別）を接続していただければ，ディスクのゲームが楽しめます。

[回答者：**まるお**]

エプソン

Q 『PC-386VR』と『PC-386M』を使用して，5インチのディスクの内容を3.5インチのディスクにコピーすることは可能でしょうか。もし可能なら必要なものを教えてください。

[兵庫県川辺郡・**だん17才**]

A 『PC-386VR』と『PC-386M』でのデータの交換は，RS-232Cを介して通信ソフトを使用して行ないます。

[回答者：**コアラ**]

Q 『PC-386NOTE A』で使用できる5インチ2HD2ドライブのフロッピー・ディスク・ドライブを教えてください。[長崎県南松浦郡・**神之浦篤史16才**]

A 『PC-386NOTE A』には増設FDDのコネクタが装備されていますので，『TF-5000』価格：99,800円相当品を，専用ケーブル『PCNZFCB1』価格：9,800円で接続します。 [回答者：**コアラ**]

Q 『PC-286LE-STD』を使用していますが，拡張スロットが専用のものなので，サウンドボードが取り付けられません。何とかして，拡張スロットを一般のものにする方法はないでしょうか。

[愛知県常滑市・**猫18才**]

A 『PC-286LE』の拡張スロット（Lスロット）にI/O拡張スロット『PC286L1OU』価格：98,000円を接続することで，標準サイズの拡張スロットにすることができます。また，Lスロット用のサウンド・ボードもサードパーティーから発売になっています。 [回答者：**コアラ**]

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT! INFORMATION

パソコン

【パステル・カラーの98NOTE】

●日本電気
●N・T　PC-9801NV(B)／(P)
●価格　278,000円

日本電気のPC-9801NV（B）／（P）（愛称N・T）は，買ったその日からすぐに使えるように，必要なものを一つにまとめたパソコン・パッケージです。なお，このパッケージは10,000セットのみの限定セット販売です。

今度パソコンを買おうと思っているのだけれども，パソコンはソフトがないと動きませんから，ソフトも買わなければなりません。どれを選んだらよいのか？　パソコン初心者には，最初から難問が待ちかまえています。

この「N・T」は，そうした初心者が気軽にパソコン・ライフをはじめられるように，MS-DOSのシステム，データベース・ソフト，ビジュアル・マガジン，やさしいマニュアル，操作説明ビデオテープなどが最初からバンドルされています。

また，たんにパソコンと付属品をセットにしただけではありません。

パソコンを使っていく上で数々の疑問，わからないことで次々に頭を悩ませている初心者のために，ユーザー・サポートも万全の体制になっています。

ユーザーはセットに入っている登録カードを送ると「NT Club」の会員として登録されます。

この「NT Club」の会員になると，会員向け情報誌が定期的に送られ，セミナー，パソコンについて土・日・祝祭日でも自由に相談できる専用ホットライン・サービスが受けられるようになるなど，数多くの特典があり，「NT Club」が責任を持って初心者をバックアップしていくというシステムになっています。

セットの中心になっているのは，



PC-9801NVですが，これは「N・T」ならではの限定スペシャル・カラー・バージョンのモデルです。

カラーは，ストーン・ブルーまたはパール・グレイッシュ・ピンクの2種類で，パソコンにあまりなじみのない女性，おしゃれにうるさいヤングでも納得のいくパステル調です。

ボディにはリミテッド・ナンバの入ったエンブレムがワン・ポイントになっているのも特徴でしょう。

■問い合わせ先
NT clubインフォメーション・センター
☎03-3264-5599
（受付時間 AM10：00～PM5：00）

周辺機器

【エプソンPC-286/386シリーズ用SCSIボード】

●セイコーエプソン
●SC-1000V, PCLSCB
●エプソンPC-286／386シリーズ対応
●価格
SC-1000V　30,000円
PCLSCB　30,000円

セイコーエプソンのSC-1000VとPCLSCBは，同社のPC-286／386シリーズ用SCSI（大容量記憶メディア用インターフェース）ボードです。

SC-1000Vは，従来のSC-1000の後継機種で，NECのPC-9801-55L／Uに上位互換性があります。

PCLSCBは，同社のPC-286L／P，PC-386BOOK Lなどのエプソン独自のLスロット仕様のSCSIボードで，それ以外の機能はPC-1000Vと同様です。

これらのSCSIボードによって，大容量ハードディスクや書き換え型光磁気ディスク・ユニットなどの接続が可能になり，OSおよびデバイス・ドライバを組み合せることにより，デイジー・チェイン（いもずる式）接続で最大7台まで接続することができるようになります。

■主な仕様
接続機種：
SC-1000V：エプソンPCシリーズ，
NEC PC-9801VM以降の機種対応
PCLSCB：PC-286L／LP，PC-386BOOL Lシリーズ対応
対応OS：
エプソンMS-DOS Ver4.01以降，(OS／2Ver1.1以上)
NEC MS-DOS Ver3.3A以降(OS／2Ver1.1以上)
SCSI ID：0~7，コネクタ：50ピン
外形寸法：
SC-1000V：164(W)×141(H)×76(D)mm
PCLSCB：106(W)×18(D)×131(H)mm

■問い合わせ先
エプソン・インフォメーション・センター
東京　☎03-3377-3500
大阪　☎06-212-8712
名古屋　☎052-953-9239

Dynabook用100MBハードディスク

●イ・アイ・イ
●DynaHard EX
●東芝Dynabookシリーズ対応
●価格　218,000円

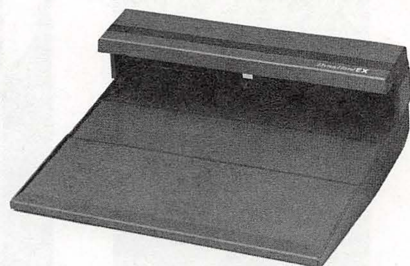
イ・アイ・イの「DynaHard EX」は，東芝のDynabookシリーズに対応した100MB下敷型ハードディスク・ユニットです。

下敷型なので，ハードディスクを内蔵できないタイプのDynabookにも使用できます。

サイズ・形状は十分考えられているので，このユニットを取り付けても，操作性に支障がないのが特徴です。

■主な仕様
記憶容量：100MB，アクセスタイム：19ms
起動時間：最大10秒，停止時間：最大15秒
外形寸法・重量：314(W)×273(D)×120(H)mm，2.4kg

■問い合わせ先
イ・アイ・イ㈱テクニカル・センター　☎045-474-3081



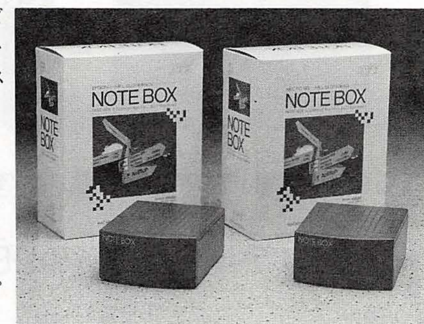
ノート・パソコン用拡張ボックス

●八戸ファームウエアシステム
●NOTE BOX
●NEC 98NOTEシリーズ，エプソンNOTEシリーズ対応
●価格
NB1-E(エプソン用)　58,000円
NB1-N(NEC 98NOTE用)58,000円

八戸ファームウエアシステムの「NOTE BOX」シリーズは，NECやエプソンのノート・パソコンに，エプソンのラップトップ・パソコンLシリーズのボードを使えるようにする拡張ボックスです。

エプソンのラップトップ・パソコンLシリーズは評価も高く根強い人気を持っています。また，Lシリーズ用の拡張ボードも数多く発売されていますから，この「NOTE BOX」でそれらの有効活用が可能になるわけです。

そのほか，NB1-Eには4096色中16色のカラー表示ができる外部CRT回路，NB1-Nには増設ドライブを付けるための外部FDD回路などをボックスに内蔵し，ノート・パソコンのムダのないシステム・アップができます。



■主な仕様
スロット数：2スロット
付加回路：外部CRT回路(NB1-E)，外部FDD回路(NB1-N)
電源：スイッチングACアダプタより供給
寸法：120(W)×160(D)×65(H)mm

■問い合わせ先
〒060 札幌市北区北8条西4-22-7
中屋ビル2F
八戸ファームウエアシステム㈱
☎011-716-3815

ソフト

DOS／V対応版一太郎Ver.4

●ジャストシステム
●一太郎Ver.4 DOS／V
●IBM-PCおよびその互換機，DOS／Vが必要，メモリ2MB以上，ハードディスク
●価格　68,000円

ジャストシステムは，IBM-PC(および互換機)と，そのマシン上で動くDOS／Vに対応した「一太郎Ver.4 DOS／V」を発売しました。

これでPC-9801シリーズや，J-3100シリーズと同様にDOS／Vマシンでも「一太郎Ver.4」が使えるようになりました。

また，一太郎で作った文書は，機種に関係なく互換性があります。

■問い合わせ先
〒770 徳島県徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-55-1121



PC-9801シリーズ用オプション・プリンタ設定ファイル

●ジャストシステム
●オプション・プリンタ設定ファイル2
●NEC PC-9801シリーズ対応，一太郎Ver.4／花子Ver.2／かたろう，一太郎dash対応
●価格　3,000円

ジャストシステムの「オプション・プリンタ設定ファイル2」は，PC-9801用の一太郎，花子などのソフトで今までサポートしていなかったプリンタを使えるようにするためのオプション・ソフトです。

今回の「オプション・プリンタ設定ファイル2」では，キヤノンのレーザー・プリンタをLIPSモードに対応したほか，各プリンタ・メーカの最新機種を網羅しています。

■問い合わせ先
〒770 徳島県徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-55-1121

自動伴奏付シーケンス・ソフト

●インターネット
●SINGER SONG WRITER
●NEC PC-9801シリーズ対応，要MIDIインターフェース
●価格　19,800円

インターネットの「SINGER SONG WRITER」は，自動伴奏に合わせて手軽にオリジナル曲を作れる音楽ソフトです。

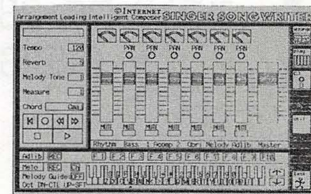
従来の音楽ソフトのほとんどは，曲の全パートをドラムパート，ベースパートなど，1から入力していかなければならず，それなりの音楽的知識がなければ，自分オリジナルの曲を作ることはできません。まったくの初心者がいきなりパソコンを前にしてオリジナルの曲を作り上げることは難しかったのです。

「SINGER SONG WRITER」は，あらかじめ自動演奏パターンを内蔵しており，256パターンのアレンジ・データを使って伴奏部分を作成します。さらにコード変更機能や，複数の異なったアレンジ・データの組み合せによって多彩なバリエーションを得ることができるようになっています。

あとは伴奏を聞きながらMIDIキーボード（パソコンのキーボードも可）を使ってメロディなどを入力するだけで簡単に自分だけの曲が作れます。

また，メロディ・ガイド機能があるので，コードに合わない音程は自動的に修正されるようになっていますから，調子っぱずれになることもなく安心して入力できます。

そのほか，いろいろなパターンのアレンジ・データ集（各4,300円），データ・コンバータなどオプション・ソフトが順次発売される予定です。



■問い合わせ先
〒542 大阪府大阪市中央区難波1-6-16
㈲インターネット　☎06-211-7028

HOT! INFORMATION

サウンドパレットで自由に音を作るソフト

●河合楽器製作所
●SP-SY
●NECPC-9801シリーズ対応, カワイ「サウンドパレット」が必要
●価格　5,000円

カワイのSP-SYは，同社のコンピューター・ミュージック・システム「サウンドパレット」の機能拡張ができるオプション・ソフトです。

このSP-SYによって「サウンドパレット」を，100次までの倍音レベルをコントロールすることでいろいろな音色を作り出す正弦波合成方式のシンセサイザとして使えるようになります。

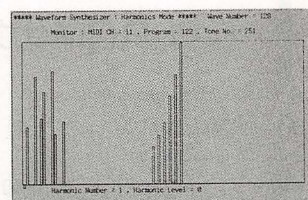
またこの正弦波合成方式は，存在感の強い音色で定評のある同社のKシリーズのシンセサイザに使われている音源と同様のものを採用しているので，パソコン内蔵の音源のレベルをこえた良質の音色が期待できるでしょう。

そのほかの機能として，波形ポイント・データを指定して，パソコンの画面上に図形的に描画合成したり，二つの波形データから新たな音色を合成する「スイープ・ミキシング機能」も備えています。

そのほか，自在に音階をいじることができる「スペシャル・チューニング機能」などもあり，SP-SYによって自由自在に音をあやつることができるようになります。

SP-SYで作った音色は，「サウンドパレット」にあらかじめプリセットされている音色と同時に使うことができますから，「サウンドパレット」で曲を打ち込んで見たけれど，一味違った音色が欲しいときなど有効な手段となるでしょう。

なお，Kシリーズで実際に使われている即戦力の波形データを集めた「波形データバンク1～2」(各5,000円)も同時に発売されました。



■問い合わせ先
〒430 静岡県浜松市寺島町200
㈱河合楽器製作所
☎053-457-1350

対応機種を拡大した富士通Habitat

●富士通
●富士通Habitat V2.1L10
●富士通FM Rシリーズ, 松下電器Panacom Mシリーズ対応
●価格　6,800円

「富士通 Habitat」(以下，Habitat)は，従来の文字中心のパソコン通信に対して，アニメーション等の画像情報による新しいマルチ・プレイヤー・ビジュアル・パソコン通信として人気がありますが，これは富士通のFMTOWNSシリーズでしか楽しめませんでした。今回発売されたHabitat専用通信ソフト「富士通 Habitat V2.1L10」を使うことで，同社のFMRシリーズや松下電器のPanacom Mシリーズなどのパソコンでも Habitatが楽しめるようになります。

■問い合わせ先
FM TOWNSインフォメーション・サービス
☎03-5690/0032

宴会支援ソフト

●電脳商会
●宴会王の逆襲(宴会王Ver2)
●富士通FM TOWNSシリーズ対応, メモリ2MB以上
●価格　5,000円

電脳商会の「宴会王の逆襲」は，実際の宴会に使える数々の機能を搭載した宴会支援ソフトです。

楽しいキャラクタが同時にアミダの上を歩いていく「プリティー・アミダ」，あらかじめ好きな数を〝もうでたことにする〞，〝絶対でないことにする〞などの設定ができる「ジャパニーズ・ビンゴ」，玉が減るか減らないか，イカサマの設定もできる「ゴージャス福引」など，余興として楽しいゲーム・アイテムを装備しています。

また，宴会王が統治する宴会王国のゲーム「宴会王国クエスト」も楽しめます。

■問い合わせ先
〒168 東京都杉並区下高井戸5-4-8
㈱電脳商会
☎03-3290-6104



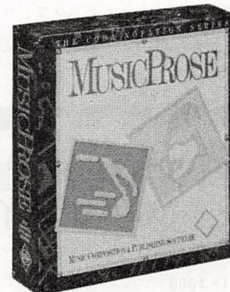
リアルタイム・スコアリング・ソフト

●Coda Music Software
●MusicProse2.0(ミュージック・プローズ2.0)
●アップルMacintoshシリーズ
●価格　85,000円

Coda Music Softwareの「Music Prose2.0 (ミュージック・プローズ)」は，キーボードを演奏しながらそのプレイを同時に譜面に変換することができ，さらにその演奏をプレイバックしたり，高品質でプリント・アウトができるソフトです。

とくにプロント・アウトは，出版用の版下としてそのまま使える高品位のもので，譜面の入力は，一つ一つ音を書き込むことも，MIDIキーボードからステップ録音することも，他のシーケンス・ソフトで入力したスタンダードMIDIファイルを読み込んで記譜することも可能です。

■問い合わせ先
〒169 東京都新宿区西早稲田2-3-21
㈱カメオインタラクティブ
☎03-5273-1871



楽譜出版システム

●Passport Designs
●Encore2.0(アンコール2.0)
●アップルMacintoshシリーズ
●価格　85,000円

Passport Designsの「Encore2.0 (アンコール)」は簡単なペイント・ソフトと同感覚の操作で出版レベルの高度な楽譜作成ができるソフトです。

楽譜は，最高64段までの譜面を作成することができ，タイトルや歌詞を日本語で入力することもできます。

そのほか，32のMIDIチャンネルで楽譜に書かれた演奏をプレイバックしたり，ポスト・スクリプト対応のプリンタを使ったそのまま出版用の版下として使える高品位の印刷など，楽譜作成ソフトとして必要とされる機能をすべて装備しています。

同社の「Master Tracks Pro24」とのデータのやり取りも可能です。

■問い合わせ先
〒169 東京都新宿区西早稲田2-3-21
㈱カメオインタラクティブ
☎03-5273-1871



【CD-ROMサウンド・ライブラリ】

●Passport Designs & Prosonus
●Sound Magic(サウンド・マジック)
●アップルMacintoshシリーズ対応
●価格　70,000円

Passport Designs と Prosonus の「SoundMagic（サウンド・マジック）」は，Passport Designのサンプラ波形編集ソフト「Alchemy（アルケミー）」用サウンド・ライブラリです。

サウンド・データは，サンプリング・ソース製作で名高い Prosonus によるもので，ハイ・クオリティなデータを厳選し，ピアノ，ギター，サックス，ストリングス／ブラス・サウンド，アナログ／デジタル・シンセサイザ・サウンド，パーカッション，SEと，あらゆるジャンルのデータを44.1kHzのサンプリング・レートで網羅しています。

■問い合わせ先
〒169 東京都新宿区西早稲田2-3-21
(株)カメオインタラクティブ
☎03-5273-1871



【給与管理ソフト】

●高電社
●GOLD2
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格　150,000円

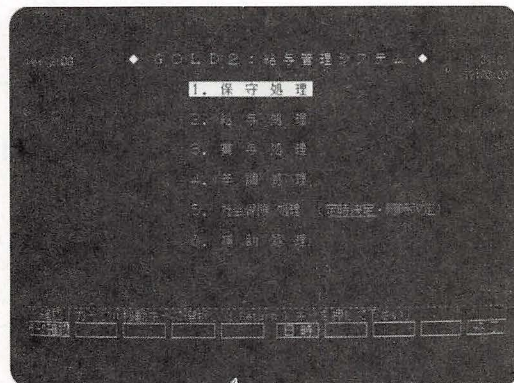
高電社の「GOLD2」は，同社から発売の「GOLD」の機能をより強化した給与管理ソフトです。

「GOLD2」は，中・小規模な会社（最大で600人分の処理が可能）の，毎月の給与から賞与・経理業務に必要な機能を備えています。

主な機能として，給与計算，賞与計算，年末調整計算などですが，「GOLD2」へのバージョン・アップにともなって，あらたに社会保険計算機能が加わりました。

拡張メモリ，ハードディスクを装備していない最小限のシステムで動作するので，低コストで導入しやすいシステムといえそうです。

■問い合わせ先
〒545 大阪市阿倍野区昭和町3-7-1
(株)高電社
☎06-628-8880



【中国語・日本語・英語ワープロ&データベース】

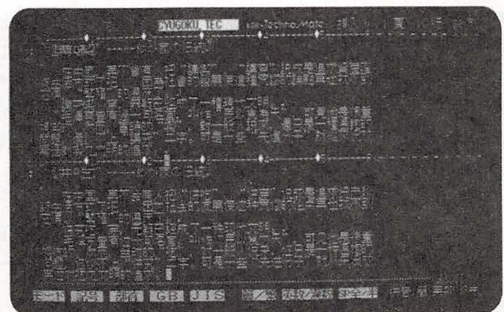
●高電社
●KOA-TechnoMate2中国語(コア・テクノメイト中国語)
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格　150,000円

高電社の「コア・テクノメイト中国語」は，中国語・日本語・英語をワンタッチで切り替えて各国語の混在文書が作成可能なワープロ・ソフトです。

中国語入力はピンイン（日本語のローマ字表記にあたるもの）で入力し，中国語に熟語変換を行ないます。ピンインの他に部首入力や，GB（中国国家標準）区位コード入力，日本語を入力した後で対応する中国漢字に字体変換するなど，豊富な入力機能を備えています。

また，日本語入力は，付属のEGBridgeのほか，ATOK，VJE-βなどの使用が可能です。

■問い合わせ先
〒545 大阪市阿倍野区昭和町3-7-1
(株)高電社
☎06-628-8880



その他

【パソコンから直接コントロールが可能なハイエイト・ビデオデッキ】

●ソニー
●CVD-1000
●価格　248,000円

ソニーのCVD-1000は，VISCA（Video System Control Architecture）方式を採用し，コンピュータのRS-232C端子から直接コントロールが可能なハイエイト据置型ビデオデッキです。

VISCAはソニーが開発したパソコンによるビデオ機器制御の方式で，これによりRS-232Cポート一つで7台までの映像機器の電源，再生，停止，早送り，巻き戻しなどのコントロールが可能です。

そのほか，フレーム単位の番地検索を可能にする「RCタイムコード」など多彩な機能を満載しています。

■主な仕様
インターフェース：VISCAプロトコル対応
録画方式：回転2ヘッド・ヘリカルFMカラー・アンダー方式
最大録画時間：2時間
水平解像度：400TV本以上(ハイエイト時)
寸法・重量：245(W)×84(H)×265(D)mm, 4.6kg

■問い合わせ先
お客様相談センター
東京　☎03-3448-3311
関西　☎06-251-5111
東海　☎052-232-2611



HOT! INFORMATION

【コナミのカードゲーム2種】

●コナミ
●パラレルターン，ホーンテッドホテル
●価格　各1,500円

「パラレルターン」と「ホーンテッドホテル」は，ゲームソフトでおなじみのコナミが発売するカードゲームです。

「パラレルターン」は，誰がいち早くゲレンデを滑べり降られるかを競うスキーゲームです。

スキーヤーがゲレンデを滑べっている絵がかかれたカードを縦に並べ，ゲームは進行します。相手のカードに「転倒カード」を並べて進行を妨害することもできます。

「ホーンテッドホテル」は，ホテルを占拠している幽霊を退治するゲームです。

ホテルの各フロアにはそれぞれ七つの部屋があり，各プレーヤーがカードをだし，最後の7枚目のカードをだした人がそのフロアの幽霊を退治したことになります。得点は各フロアごとに計算され，最高得点のプレーヤーが勝ちです。

■問い合わせ先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ(株)
☎03-3264-5678

イベント

【NECパソコン・アート大賞】

浦安といえば，東京ディズニーランドができて以来，東京ベイヒルトンなど，ぞくぞくと近代的なリゾート施設が建ち並び，その昔の風景を知るものには，まったく別の土地のような変わりようです。

そんな目ざましい発展を遂げた浦安のNKホールで7月28日，NEC主催「NECパソコンアート大賞」の発表会が行なわれました。

これは，「パソコン・アートを創造する楽しさを広く一般の人たちに知ってもらうため，またパソコンが文化とつながった存在であることを強く訴え，NECがパソコンの普及に大きく貢献していることをアピールする」ことを主旨にしたイベントで，今年で4回目になります。

当日は，前もって募集していたコンテストの発表をメイン・イベントに，世界最新CG映像の紹介，最先端の技術を誇るNHKプロデューサ伊藤博文氏が，滅びゆく古代の動物たちの生態，生きざまをCGで再現した「ロスト・アニマル」の製作レポート，パソコンを駆使したステージ演出による千堂あきほのライブ・パフォーマンス，会場の参加者全員によるパソコン・ビンゴゲームなど盛りだくさんの内容でした。

●幅広い年齢層が参加したパソコン・アート大賞

パソコン・アート大賞の応募者の年齢をみてみると，やはり多いのは中学生から大学生にかけての年齢の人達が中心なのですが，驚いたことに最年少が4才，最年長が84才と思ったよりもずいぶん幅広い層が参加しているということが印象的です。

これは，パソコンが一般家庭に普及し，活用されつつあることの裏付けかもしれません。佳作に入った6才のチビッコの作品は，PC-88VAを使ったもので，アニメーション作品ですが，けっこう大人の鑑賞にたえるものに仕上がっていました。

グランプリ作品は，17才の上塚新一さんのCGによるギャグアニメでした。CGというと，とかくカタイ作品が多い中にあってこの作品は4コマ・マンガ的なギャグをCGを使って実現する試みで，なかなかその動きにトボけた味わいがあり，会場を笑わせていました。

また，特にインパクトの強かった作品として，市販アプリケーション部門の大賞に輝いた詩人の東原和多志さんの作品は，なんと屏風！です。これはパソコンでカラー・プリンタに文字や絵を打ちだし，それをコラージュして作ったもので，異彩を放っていました。





●世界の最先端CGの驚異

第2部は日本含めた世界の最新CG映像を紹介するコーナーでした。

いろいろな作品が紹介されましたが，面白かったのはフランスの透明人間のラブ・ストーリーを描いたもの，それと前述の「ロストアニマル」でしょうか。

いずれもCGでなければ不可能な映像で，たとえば透明人間の作品は，映画では人間を包帯でグルグル巻きにして表現していたものを，本当に透明なものとして描き出すことに成功していて，映像の中では無人に見えるのに，あたかもそこに人がいるようにドアが開いたり，自動車が動いたりします。

「ロストアニマル」は，太古の昔に絶滅してしまった生物を映像の中に蘇らせるという試みで，リアルに動く恐竜をみていると，CGの威力を実感させられます。

とはいえ，これをつくるにはずいぶんと大変だったようで，本物らしさをだすために，背景の木を1本ずつていねいに描いた，という話には恐れいってしまいました。

【CG作品コンクールSAPPORO '91】

■主旨

コンピュータ・グラフィクス(以下，CG)はたんにコンピュータを利用した画像処理技術という固定した概念にとどまらず，グラフィック・デザインやアニメーション等の領域で実際の利用が進んでいます。「SAPPORO'91」では，CGをいっそう産業に利用するために(パッケージ，ポスターのデザイン，グラフィック・デザイン，建築パース，アニメーション等) CGコンクールを開催します。

■応募資格

● '90年12月以後にCGで製作した作品全般
● 2D，3D等の作品，また市販のソフトを使用した作品でも参加を認める
●他のCGコンクールや，デザイン・コンクールで受賞ならびに出展されたものは応募を受け付けない
●プロ，アマは問わない
●複数作品の応募可能
●国籍は問わない

■テーマ

テーマは各自の独創性を表現するために自由とする。

■応募作品

応募作品はパネルおよびオブジェクトによる応募写真，プリント・アウト，アニメーション1／2インチ・ビデオテープ，その他CGを使用して製作したもの。

■応募方法

規定の応募用紙(事務局まで請求する)に必要事項を記入して作品とともに提出する。

■作品の権利

著作権は応募者本人にあります。

■審査・賞

著名CGアーチスト，学識経験者等による審査を経て，優秀作品には次の賞が授与されます。

グランプリ1点，最優秀賞1点，優秀賞5点。

■応募〆切

'91年11月19日(火)必着。

■展示期間・場所

'91年11月26日(火)～28日(木)，SAPPORO '91情報機器展内特設展示スペースにて展示。

■主催

SAPPORO '91実行委員会，札幌市，その他

■応募・問い合わせ先

〒060 北海道札幌市中央区北2条西3丁目敷島ビル8F北海道コンピュータグラフィックス協会内
SAPPORO '91 事務局 (担当 酒井)
☎011-210-9221
FAX011-232-3335

パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ」/パソコン通信BBS電話帳1991年春号」〈定価2,000円(本体1,942円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり,ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら,ぜひ,このコーナーまでお知らせください。また,パソコン通信に関連するイベントや,あなたの周りで評判の,おもしろサービスの話題なども募集中です。

郵便局長が個人的に運営する郵便局NET

●ふみNET

■ネットワークのプロフィール

本年4月1日に開局した全国初(?)の郵便局NET。郵便関係の情報や金利の情報,保険の情報などを満載。記念切手や絵はがきなどの画像DATAは必見です。郵便局へのお問い合わせは質問コーナーへ。SYSOPへのメールも可。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,ニュース

■アクセス電話番号

09492-8-2377 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒822 福岡県直方市大字下新入443-4
吉丸 太一

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:GUEST
制限:利用時間20分。一部のボードのみ利用可

太平洋と星空がきれいないわきのネット

●いわき銀河計画

■ネットワークのプロフィール

昨年7月7日に開局以来,特に宣伝もせずのんびりと運営しています。パソコン通信人口が少ない福島県いわき市で,すこしでもパソ通の楽しさを味わっていただければと思っています。気軽にアクセスしてください。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0246-32-6851 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒979-02 福島県いわき市四倉町字東3-91-2-201 岩井 淳

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:利用時間20分。ファイル・システム利用不可

出逢(あ)いと学びの生活ネット

●きらめきネット

■ネットワークのプロフィール

4人の主婦が運営するアットホームなネット。おしゃべりも勉強も,そして,いつもきらめいていたいと願う,とっても欲張りなネットです。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

03-3625-6256 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒130 東京都墨田区 江頭 みよ子

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:一部ボードの読み出しのみ可

法話が聞けるネットです

●ほうねっと

■ネットワークのプロフィール

群馬県の桐生山鳳仙寺(曹洞宗)が主催するネットワークです。桐生市にある「渡良瀬ネット」に協力する形で運営しています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,PDSサービス,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0277-32-0230 (1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒376 群馬県桐生市梅田町1-58
坪井 良広 ☎0277-32-1177

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:なし

マッピーみたいな小さくてかわいいネット

●マッピークラブ

■ネットワークのプロフィール

パソコン通信があまり盛んではない熊本県の八代,人吉方面で愛好者を増やすためのネット。気楽にやってます。科学のSIGだけは,どこにも負けない自信があります。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ニュース,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0965-32-8681 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒860 熊本県熊本市下通1-9-1
松藤産業(株) ☎096-354-9111

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:PDSとCUG入室不可

なにかしましょうよ!!

●MIA-NET

■ネットワークのプロフィール

とりあえず何にでも手をだしています。人工無能を作って,空TASKに住まわせていたり,MM(マッチメーカー)なんかもしています。パケットTASKも作りたいのですが,今のところ予定は未定です。ネットゲームもやっていますので,アクセスしたら足跡を残してくださいね。SYSOPが自分で宣伝CGなんかも描いています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0426-67-6034 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・連絡先

非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST
制限:試用程度

BM特選
プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部



★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　(実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください)

Dr.Dのちょっと背のびの
BASIC講座

「ボールの放物線を描くような動き」に挑戦



各機種対応

今月のゲームはシンプルです

影：えー，みなさんこんにちは。先々月はDr.Dの調子が悪くてお休みしてしまいました。もう年ですね。

Dr.D：誰がじゃ！本当にすまんかった。さて，今回はちょっとお休みをもらったということと，夏休みということもあって，読者からのハガキも今まで以上にたまったのー。

つぐ美：さて，そんな中から今回は静岡県清水市の飯島　実君からのおハガキです。「ずいぶん昔の話ですが，任天堂がだしていたゲーム・ウォッチの中に，**第1図**のようなゲームがあったと思います。このようなボールの動かしかたがわからないので教えてください」だそうです。

Dr.D：ふむ。ボールが放物線を描くように動かす（円を描くように動く）方法がわからないということじゃな。では そこからいってみようか。

影：え，もうはじまっちゃうんですか？

まずはボールを動かそう

Dr.D：さて，ボールの動きを作る前にゲームをもう一度よく思い出してみよう。この当時のゲームは……影君のほうがくわしいかな。

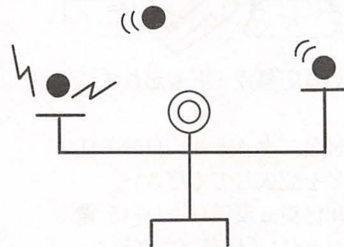
影：はいはい。この当時のゲームは，スーパーファミコンだ，CD-ROMだといっている今とはちがって（世代としてははほとんど変わらないはずなんだけどな)，液晶表示のものばかりでした。しかも，その液晶といってもゲームボーイのようにドットを表示できるものではなく，電卓のように，決められた形を表示するだけのものでした。

Dr.D：じつはこのほうが表示速度は速いんじゃがな。ゲームボーイをやっていて目が痛くなったことがある人も多いじゃろ。ところであらかじめ決められた形を決められた位置にというのが今回のミソなんじゃ（**第2図**)。

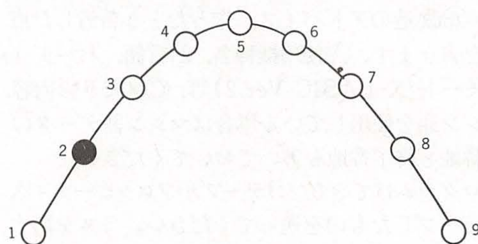
（注：液晶やハードに興味のあるかたは，自分でそれなりの本を見つけて勉強してください）

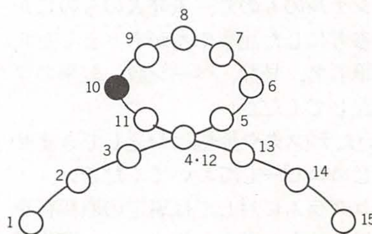
編：ゲームボーイは液晶が普通のテレビのようにドットを表示できるから，いろいろなゲームが楽しめるわけですね。

影：そういえば，当時は，やたらとたく



《第1図》今月のゲームはこれ





《第2図》今月のミソ：ボールの動く軌跡をきめておく

《OVER FLOW》秋深し，となりもベーマガ読む人ぞ。うーん，毎年秋になるとこの句がうかんでしまうのであります。さて，ますます盛り上がりを見せるベーマガですが，みなさんも盛り上がってますか？OFコーナーでは，楽しいお便りをお待ちしていまーす。

さんゲーム・ウォッチを持っていて自慢する人がいましたね。

Dr.D：さて本題に戻ろう。パソコンは自分の好きな位置に好きな文字や図を描くことができる。液晶表示のパソコンも最近はでてきたが，これも同じじゃな。そこで，ボールの軌道（ボールがどのような位置を通って動くか）をあらかじめ決めておく。**第2図**の白丸の位置をすべて覚えておくというわけじゃな。

編：配列に入れておくのですか？

Dr.D：ふむ，そのとおり。ボールを2個，3個と増やしたい場合は，2次元配列にしておくと楽じゃ（**第3図**）。

これを利用して，ボールを動かしてみたものが**リスト1**じゃ。

影：いきなり長いですね。

《リスト1》ボールが放物線を描くように動くプログラム・リスト

```
100 '配列などの定義（「初期化」と言う）
110 DIM BX(2, 9), BY(2, 9), BI(2), BV(2), BR(2)
111 '    BX(a,b)  a番目のボールのb位置でのX座標
112 '    BY(a,b)  a番目のボールのb位置でのY座標
113 '    BR(a)    a番目のボールは何個座標を持っているか
120 FOR I = 1 TO 2
125   READ BR(I):'  あらかじめ何個座標を持っているかを読んでおく
130   FOR J = 1 TO BR(I)
140     READ BX(I, J), BY(I, J):'X，Y座標を読む
150   NEXT J
160   BI(I) = INT(RND(1)*8) + 1
161 '     BI(I)は、ボールが今どこにいるかを表す
170   BV(I) = SGN(5-BI(I)):IF BV(I) = 0 THEN GOTO 160
171 '     BV(I)は、I番目のボールが今どの方向に動いているかを表す
172 '      BV(I) = -1 なら左に、1 なら右に動いている
180 NEXT I
190 '
191 '    ボールの軌道のデータ
192 '    形式：座標の数， X座標，Y座標，X座標，Y座標，……
193 '
200 DATA 9, 2,10, 3,6, 4,3, 6,1, 9,0,  12,1, 14,3, 15, 6, 16, 10
210 DATA 7, 6,8, 7,5, 8,3, 9,2,  10,3, 11,5, 12, 8
220 '
230 CLS:'画面を消す
240 '
250 FOR I = 1 TO 2
260   LOCATE BX(I,BI(I)), BY(I, BI(I)):PRINT "  ";:'  まずボールを消す
270   BI(I) = BI(I) + BV(I)                     :'  ボールの移動
280   IF BI(I)=1 OR BI(I) = BR(I) THEN BV(I)=SGN(5-BI(I))
281 '    もし、ボールが1かBR(I)の位置にきたらボールが動く向きを変える
290   LOCATE BX(I,BI(I)), BY(I, BI(I)):PRINT "●";:'  ボールを描く
300 NEXT I
310 FOR T = 0 TO 399:NEXT T:'時間待ち。機種に合わせて数字を変えて下さい。
320 GOTO 250
```

編：ボールのデータは座標を入れるだけではないんですね。

Dr.D：ふむ，鋭いところに目をつけたな。もし，ボールの座標の数が全部同じだったら，ボールが落ちてくる間隔がいつまでたっても同じじゃからつまらんじゃろ。

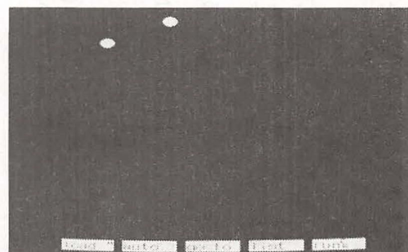
影：それじゃゲームになりませんよ。

編：それで座標が何個あるかをあらかじめ読んでおくわけですね。

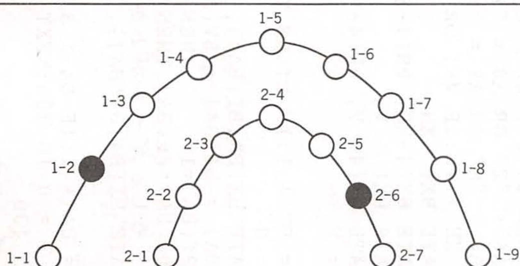
これをゲームにする

Dr.D：さて，これをゲームにしてみよう。

影：ボールを落としたらゲーム・オーバーなんですよね。シンプルだ！

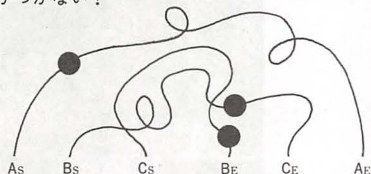


▲リスト1の実行画面

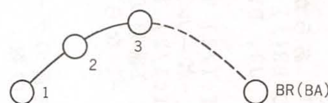


……というように，二次元の配列（例：X(2,9)等)を用意して，X(1,1)にボール1―1のX座標を，X(2,7)にボール2―7のX座標を…というようにデータをしまっておく。

p.s.図②で示したように，軌道をいろいろな形に変えられるが，あまり複雑でボールの数が多いと，ゲームが難しくなり，わけがわからなくなって収拾がつかない！



《第3図》ボールの数を増やすには？

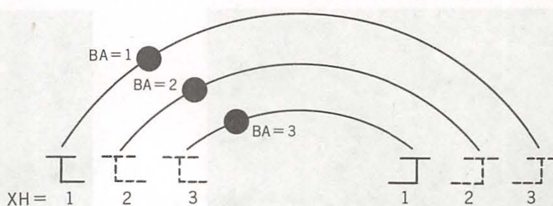


ボールがその軌道の隅（1番目かBR（BA）番目）に来たとき，その下に手があれば跳ね返す処理をする

ボールの位置が1番目の時は（左端）
BA＝XH が成り立つとき…………①

ボールの位置がBR（BA）番目の時は（右端）
BA＝4－XH が成り立つとき………②

①か②の時，ボールの下に手があることになる



《第4図》ボールが落ちるときの処理

★この前，とこやで丸刈りにするとき「はじめモヒカンにしてください」といったら本当にやってくれました。とってもうれしかったです。（静岡県賀茂郡・佐藤克俊13才）……【影：おお，なんとも心あたたまる話じゃないか。なぁ編くん。編：影さん頭がトラ刈りぃ。】

編：問題はそのボールを落としたかどうかの判定ですね。

Dr.D：ふむ。さきほど，**リスト1**でボールが1かBRの位置にきたら向きを変えるようにしていた。これを利用する。ボールが1かBRの位置にきたとき，ボールの下に人形の手があれば「ボールを受けた」ということになり，跳ね返す処理（ここではボールの向きを変えること）をする（**第4図**）。

そして，手の動きも加えたプログラムが**リスト2**じゃ。

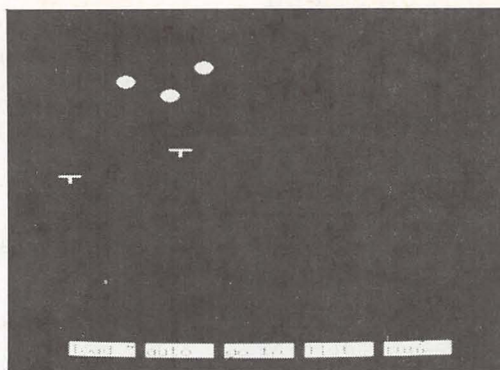
編：キー操作はいつもとちがって[M]で右に，[Z]で左に手を動かすんですね。

影：いやぁ，ゲームらしくなりましたね。

Dr.D：最後に，得点をつけ，得点が上がるにつれてむずかしくなるようにした完成プログラムを載せておく。ボールが三つになっているが基本は同じじゃ。

つぐ美：それではまた来月！

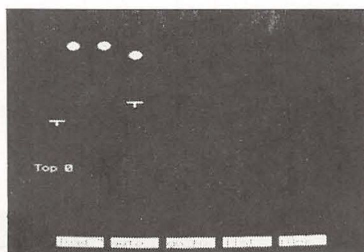
編：「また来々月！」にならないように，質問のおハガキも待ってます。また，感想・要望などもどうぞ。

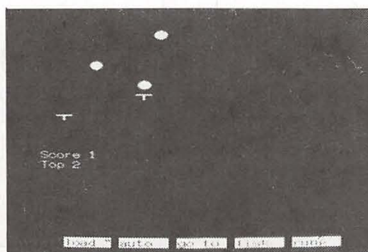


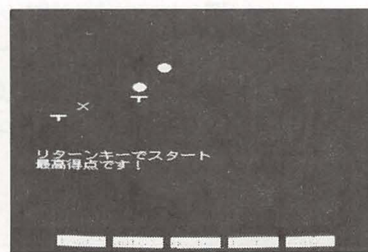
▲リスト2の実行画面

《リスト2》手の動きを加えたプログラム・リスト

```
100 '配列などの定義（「初期化」と言う）
110 DIM BX(3, 9), BY(3, 9), BI(3), BV(3), BR(3)
120 '   BX(a,b)  a番目のボールのb位置でのX座標
130 '   BY(a,b)  a番目のボールのb位置でのY座標
140 '   BR(a)    a番目のボールは何個座標を持っているか
150 FOR I = 1 TO 3
160   READ BR(I):'  あらかじめ何個座標を持っているかを読んでおく
170   FOR J = 1 TO BR(I)
180     READ BX(I, J), BY(I, J):'X , Y座標を読む
190   NEXT J
200   IF I/2 = INT(I/2) THEN BI(I) = BR(I) ELSE BI(I) = 1
210 '     BI(I)は、ボールが今どこにいるかを表す
220   IF I/2 = INT(I/2) THEN BV(I) = -1 ELSE BV(I) = 1
230 '     BV(I)は、I番目のボールが今どの方向に動いているかを表す
240 '     BV(I) = -1 なら左に、1 なら右に動いている
250 NEXT I
260 '
270 '    ボールの軌道のデータ
280 '    形式：座標の数,   X座標, Y座標, X座標, Y座標, ……
290 '
300 DATA 9, 2,10, 3,6, 4,3, 6,1,  9,0, 12,1, 14,3, 15, 6, 16, 10
310 DATA 8, 5, 9, 6,6, 7,4, 8,3, 10,3, 12,4, 13,6, 14, 9
320 DATA 7, 6, 8, 7,5, 8,3, 9,2, 10,3, 11,5, 12,8
330 '
340 CLS:'画面を消す
350 '
360 BA = 1:'  今なん番目のボールを動かしているか
370 XH = 1:'  手はどの位置にあるか
380 BS = 4:'  ボールが動く速さ
390 BT = 0:'  ボールを動かすカウント
400 A$=INKEY$:VH = 0
410 IF A$ = "Z" OR A$ = "z" THEN VH = -1:'  手を左に
420 IF A$ = "M" OR A$ = "m" THEN VH =  1:'  手を右に
430 V = XH + VH:IF V<1 OR V>3 THEN V = XH
440 LOCATE BX(  XH,        1), BY(  XH,        1)+1:PRINT " ";
450 LOCATE BX(4-XH, BR(4-XH)), BY(4-XH, BR(4-XH))+1:PRINT " ";
460 LOCATE BX(   V,        1), BY(   V,        1)+1:PRINT "┬";
470 LOCATE BX(4- V, BR(4-V)), BY(4- V, BR(4-V))+1:PRINT "┬";
480 XH = V
490 '
500 BT = BT + 1:IF BT<BS THEN 580
510 BT = 0
520 LOCATE BX(BA,BI(BA)), BY(BA, BI(BA)):PRINT "  ";:' まずボールを消す
530 BI(BA) = BI(BA) + BV(BA)                       :' ボールの移動
540 IF BI(BA)=1       THEN IF XH=BA   THEN BV(BA)= 1 ELSE GOTO 630
550 IF BI(BA)=BR(BA) THEN IF XH=4-BA THEN BV(BA)=-1 ELSE GOTO 630
560 '      もし、ボールが1かBR(BA)の位置にきたらボールが動く向きを変える
570 LOCATE BX(BA,BI(BA)), BY(BA, BI(BA)):PRINT "●";:'  まずボールを消す
580 '
590 BA = BA + 1:IF BA > 3 THEN BA = 1
600 FOR T = 0 TO 299:NEXT
610 GOTO 400
620 '   ゲームオーバー
630 LOCATE BX(BA,BI(BA)), BY(BA, BI(BA))+1:PRINT "×";
640 END
```







▲リスト3の実行画面

★パソコンを買って，まだ1か月もたっていない僕は，パソコンに慣れようとプログラムを打ってみる。ベーマガのプログラム・コーナーには本当に感謝しています。これからもがんばってください。（広島県東広島市・ピカリ・ドドーン!!13才）……【Dr.D：がんば！】

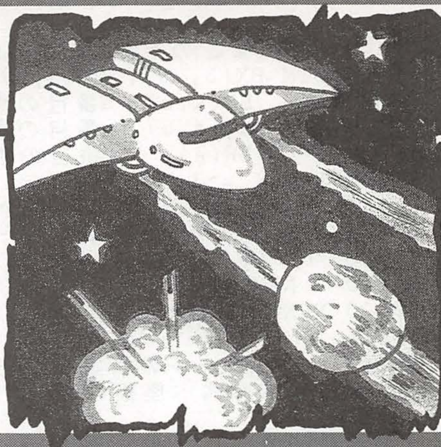
《リスト3》今月の完成プログラム・リスト（ボールを落とさないようにZとMで手を動かす）

```
100 '配列などの定義（「初期化」と言う）
110 DIM BX(3, 9), BY(3, 9), BI(3), BV(3), BR(3)
120 '    BX(a,b)  a番目のボールのb位置でのX座標
130 '    BY(a,b)  a番目のボールのb位置でのY座標
140 '    BR(a)    a番目のボールは何個座標を持っているか
150 FOR I = 1 TO 3
160   READ BR(I):' あらかじめ何個座標を持っているかを読んでおく
170   FOR J = 1 TO BR(I)
180     READ BX(I, J), BY(I, J):'X，Y座標を読む
190   NEXT J
200 NEXT I
210 '
220 '    ボールの軌道のデータ
230 '    形式：座標の数，  X座標，Y座標，X座標，Y座標，……
240 '
250 DATA 9, 2,10, 3,6, 4,3, 6,1, 9,0, 12,1, 14,3, 15, 6, 16, 10
260 DATA 8, 5, 9, 6,6, 7,4, 8,3, 10,3, 12,4, 13,6, 14, 9
270 DATA 7, 6, 8, 7,5, 8,3, 9,2, 10,3, 11,5, 12,8
280 '
290 HS = 0:' ハイスコア
300 LOCATE 0,15:PRINT "リターンキーでスタート"
310 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 310
320 CLS:'画面を消す
330 SC = 0:' 得点
340 LOCATE 0,16:PRINT "Top";HS
350 '
360 BA = 1:' 今なん番目のボールを動かしているか
370 XH = 1:' 手はどの位置にあるか
380 BS = 4:' ボールが動く速さ
390 BT = 0:' ボールを動かすカウント
400 FOR I = 1 TO 3
410   IF I/2 = INT(I/2) THEN BI(I) = BR(I) ELSE BI(I) = 1
420   IF I/2 = INT(I/2) THEN BV(I) = -1 ELSE BV(I) = 1
430 NEXT
440 '     BV(I)は、I番目のボールが今どの方向に動いているかを表す
450 A$=INKEY$:VH = 0
460 IF A$ = "Z" OR A$ = "z" THEN VH = -1:' 手を左に
470 IF A$ = "M" OR A$ = "m" THEN VH =  1:' 手を右に
480 V = XH + VH:IF V<1 OR V>3 THEN V = XH
490 LOCATE BX(  XH,       1), BY(  XH,       1)+1:PRINT "  ";
500 LOCATE BX(4-XH, BR(4-XH)), BY(4-XH, BR(4-XH))+1:PRINT "  ";
510 LOCATE BX(   V,       1), BY(   V,       1)+1:PRINT "┬";
520 LOCATE BX(4- V, BR(4-V)), BY(4- V, BR(4-V))+1:PRINT "┬";
530 XH = V
540 '
550 BT = BT + 1:IF BT<BS THEN 650
560 BT = 0
570 IF SC > 20 THEN BS = 3
580 IF SC > 50 THEN BS = 2
590 LOCATE BX(BA,BI(BA)), BY(BA, BI(BA)):PRINT "  ";:' まずボールを消す
600 BI(BA) = BI(BA) + BV(BA)                       :' ボールの移動
610 IF BI(BA)=1      THEN IF XH=BA   THEN BV(BA)= 1:GOSUB 760 ELSE GOTO 700
620 IF BI(BA)=BR(BA) THEN IF XH=4-BA THEN BV(BA)=-1:GOSUB 760 ELSE GOTO 700
630 '     もし、ボールが1かBR(BA)の位置にきたらボールが動く向きを変える
640 LOCATE BX(BA,BI(BA)), BY(BA, BI(BA)):PRINT "●";:' まずボールを消す
650 '
660 BA = BA + 1:IF BA > 3 THEN BA = 1
670 FOR T = 0 TO 299:NEXT
680 GOTO 450
690 '    ゲームオーバー
700 LOCATE BX(BA,BI(BA)), BY(BA, BI(BA))+1:PRINT "×";
710 IF SC <HS THEN GOTO 740
720 HS = SC
730 LOCATE 0,16:PRINT "最高得点です！"
740 GOTO 300
750 ' 得点計算
760 SC=SC+1
770 LOCATE 0,15:PRINT "Score";SC
780 RETURN
```

★9月号の127ページの服部君のマネをするが，影さん，私の名前が読めますか？いまだに，まともに読んでくれた人は1人もいません。答えはつぎの投稿まで。(北海道函館市・山崎心誠17才)……【影：親も読めないのか？編：わからないと，すぐひねくれたこと言う。】

FC

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン (ファミリーベーシック V3)用



ランディング・ステージまで行ってください

BOUND METEO

(バウンド メテオ)

●アムルの弟

◆ストーリー

西暦2020年，5人の宇宙飛行士を乗せた宇宙船は，未知なる惑星の探索のため銀河へと飛びたった。

しかしその途中，謎の隕石に遭遇し，不幸なことに，その隕石に衝突し爆発してしまった。幸いにも，5人の宇宙飛行士はかろうじて脱出した。宇宙飛行士は地球にSOSの通信を送った……。

◆遊びかた

自機(メテオハンター号)を上下に動かし，画面に飛び回る隕石をショット（右ショットⒶ，左ショットⒷ）で何発か当てて壊します。5個壊すと，左から宇宙飛行士(マリオ)が漂流してきます。その宇宙飛行士を助けてください。

5人全員助けると地球にワープし，ちがうシーンへ行きます。

◆ランディング・ステージ

地球表面には移動基地が左右にゆっくり動いてますので，その上に着陸（合体?）してください。

ただし，その面にもにっくき隕石がとび回っています。衝突しないようにしてください。ランディング失敗してしまったら，リプレイできます。

《第1表》変数表

X, Y	自機座標
X1, Y1	隕石座標
X2, Y2	隕石移動量
SX, SY	ショット座標
LX, LY	宇宙飛行士
O	隕石破壊数
KL	隕石破壊合計
L	隕石体力数

◆なんと隠れキャラが…!!

このゲームはある条件を満たすと，ほんの一瞬横切るものがでてくる。これに


……メテオハンター号。救助用戦闘機。これが自機である。

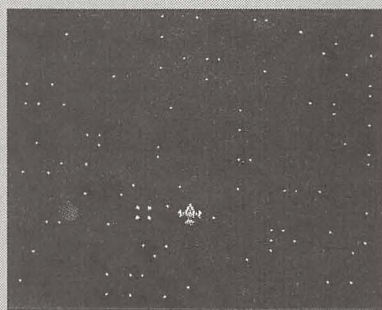

……隕石。アルピニウム原石放射性物質をもつ。宇宙空間をバウンドする。硬質。


……宇宙飛行士マリオ。メンバーは5人。探索中に事故を負い，脱出する。

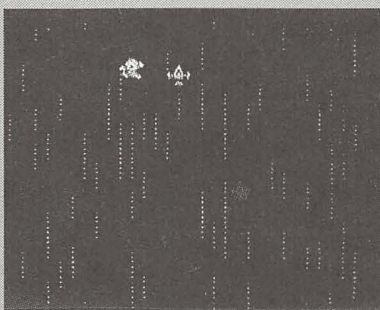

……移動基地メテオGメン号。地球で待機している。メテオハンター号と通信を送っている。


……隠れキャラ。データ不明。

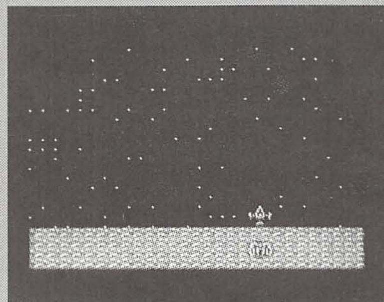
《第1図》キャラクター紹介



◀《写真1》隕石を破壊して宇宙飛行士を助けるのが目的です



◀《写真2》5個隕石を壊すと1人宇宙飛行士ができます



◀《写真3》5人の宇宙飛行士を助けると地球へワープします



◀《写真4》地上を左右に移動している基地にうまく着陸するとクリア

★6，7月号のパソコン・レクチャーのおかげで熱血飲料のファンになったのは私だけではないハズだ!!（高知県土佐市・熱血飲料好きぃぃぃMD'r16才）……【影：これも私の魅力のなせる技だな。よしベーマガのテレビCMをやって100万部突破だ！編：放送禁止です。】

触れると……。それを知りたければ，ほんの少しだけヒントをあげよう。それはショットに関係ある(わかった人はOFで)。

◈最後に…(改造論)

意外と単純なゲームですので，気楽に遊べます。点数はありませんので，もしつけたかったら改造をしてみてください。隕石がかたすぎる！という人には，RNDの中の数字を変えるか何かをしてください。V2しかない人は余分なところをのぞいてプログラムしてください。

●**参考にしたもの**

プログラム…ベーマガ'88年8月号

安江信吾さん作「LIFORCE」

BGM…秘密戦隊ゴレンジャー，スパイダーマンのラストの部分

◈プログラム入力上の注意

つぎのプログラムのアミガケのところには，つぎの番号を参考にしてください。

KEY1, CHR$(　)

と定義し，ファンクション・キーで入力してください。

h0…208　g4…204

Ⓒ…180　×…181

÷…182　ファ…183

★　★　★

BOUND METEOのプログラム・リスト

```
5 ' ｼｮｷ&ｽﾀｰﾄ
10 SPRITEON:POKE&H4015,15:CGSET,1:PALETS 2,48,7,7,7:CLS:LOCATE10,10:PRINT"READY
?":PAUSE200:CLS
20 FORI=0TO99:POKE&H48,RND(30),RND(30):PRINTCHR$(206):NEXT:X=120:Y=120:L=10:ZX=2
16:ZY=RND(175)+25
25 ' ｷｬﾗｸﾀｰ
30 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟｫｬ":DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="ｿﾞﾀﾞﾁﾞﾂﾞ":DEFSPRITE2,
(0,1,0,0,0)="Ⓒ×÷ﾌｧ":DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)="h0h0h0h0":DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)=CHR
$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27):DEFSPRITE5,(1,1,0,0,0)="ｩｪﾍﾟﾎﾟ"
32 DEFSPRITE6,(1,1,0,0,0)="ｹｺｻｼ"
35 IFH=0X1=RND(200)+16Y1=25:X2=RND(4)+1*2:Y2=RND(4)+1*2:LX=16:LY=RND(175)+25:H=1
37 IFIO>=50THEN360
38 IFKL=25GOTO200
40 POKE&H2005,A:POKE&H2005,B
45 ' ｺﾝﾄﾛｰﾙ
50 S=STICK(0):Y=Y+(S AND8)*(Y>24)-(S AND4)*(Y<200):SPRITE0,X,Y:IFSX=500IFSTRIG(0
)=4TX=-16:SX=X:SY=Y:POKE&H4000,124,146,255,8:IO=0:GOTO70
60 IFSX=500IFSTRIG(0)=8TX=16:SX=X:SY=Y:POKE&H4000,124,146,255,8:IO=IO+1
70 IFSX<500SX=SX+TX:SPRITE3,SX,SY:IFSX<16ORSX>216SPRITE3:SX=500
80 ' ﾃｷ
90 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2:IFX1<16ORX1>216X2=-X2:POKE&H4000,128,1,0,9
100 IFY1<24ORY1>200Y2=-Y2:POKE&H4000,128,1,0,9
110 SPRITE1,X1,Y1
120 ' ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ
125 IFABS(X-LX)<16IFABS(Y-LY)<24POKE&H4000,161,250,0,3:KL=KL+O:ST=ST+1:O=0:LX=0:
LY=0:SPRITE4
130 IFABS(X-X1)<16IFABS(Y-Y1)<24SPRITE0:SPRITE2,X,Y:POKE&H400C,15,15,15,15:PAUSE
200:CLS:SPRITEOFF:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER!":GOTO340
140 IFABS(SX-X1)<16IFABS(SY-Y1)<24L=L-1:POKE&H4000,129,128,16,8:SPRITE3:SX=500:I
FL<1POKE&H400C,15,15,8,8:SPRITE1:SPRITE2,X1,Y1:PAUSE5:SPRITE2:SPRITE4:H=0:O=O+1:
L=5+RND(5)*2:IFO>5THENO=0
150 IFO=5GOTO170
160 B=(B+4)MOD240:GOTO35
170 ' ﾚｽｷｭｰ
180 LX=LX+2:IFLX>216SPRITE4:O=0:GOTO35
190 SPRITE4,LX,LY:GOTO35
200 ' LANDING
205 IFPP<>1SPRITE1:SPRITE3:KK=250:FORKK=KK TO0STEP-1:POKE&H2005,A:POKE&H2005,B:B
=(B+5)MOD240:POKE&H400C,15,15,KK*2/31,15:NEXT
210 IFPP<>1CLS:FORI=0TO4:SPRITEI:NEXT:FORI=0TO99:LOCATERND(27),RND(20):PRINTCHR$
(206):NEXT:FORI=0TO3:LOCATE0,19+I:PRINT"g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4
g4g4g4g4g4g4g4g4";:NEXT:X=120:Y=16:RX=RND(164)+16:IX=1:RY=184:SPRITE5,RX,RY
215 IFPP<>1X1=17:Y1=RND(175)+24:X2=4:Y2=4:PP=1
220 S=STICK(0):X=X+((S AND2))*(X>16)-(S AND1)*(X<216)*2:Y=Y+1:SPRITE0,X,Y
230 RX=RX+IX:IFRX<16ORRX>216IX=-IX
235 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2:IFX1<16ORX1>216X2=-X2:POKE&H4000,128,1,0,9
236 IFY1<20ORY1>188Y2=-Y2:POKE&H4000,128,1,0,9
237 SPRITE1,X1,Y1
240 IFABS(X-RX)<16ANDABS(Y-RY)<8LOCATE10,10:PRINT"LANDING !!":POKE&H4004,135,170
,132,169:PAUSE200:GOTO270
245 IFABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16SPRITE0:SPRITE2,X,Y:POKE&H400C,15,15,15,15:PAUS
E200:SPRITEOFF:LOCATE8,10:PRINT"LET'S AGAIN!":PAUSE200:RUN
250 IFY>180SPRITE0:SPRITE2,X,Y:POKE&H400C,15,15,15,15:LOCATE9,10:PRINT"OH! MY GO
D!":PAUSE200:CLS:SPRITEOFF:LOCATE8,10:PRINT"LET'S AGAIN!":PAUSE200:RUN
260 SPRITE5,RX,RY:GOTO38
270 ' ｸﾘｱｰ!
280 CLS:SPRITE0:SPRITE1:SPRITE5:LOCATE0,15:PRINT"g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g
4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4g4":SPRITE5,208,134:SPRITE0,208,118:QQ=KL/5:LOCATE5,7:PRI
NT"CONGRATULATIONS!":LOCATE5,10:PRINT"MISSON COMPLITE!"
290 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,100,0,0):POSITION0,208,134:MOVE0
300 IFMOVE(0)<0THEN300
310 QQ=QQ-1:IFQQ=0LOCATE6,18:PRINT"GO NEXT STAGE!"
312 IFQQ<>0GOTO290
315 ' ｺﾞﾚﾝｼﾞｬｰBGM(ｸﾘｱｰ)
320 PLAY"T3O3M1Y1R5AAA:T3O1M1Y3R5AAA":PLAY"O4DCO3BA:O2DCO1BA":PLAY"R7G:R7G":PLAY
"A3G5E3:A3G5E3":PLAY"C7:C5O2C3C5D3EO1G":PLAY"C7:AO2CRC5C3DE":PLAY"M0G7GG9:M0#D7#
GG9":PAUSE200:RUN
330 GOTO290
335 ' ｽﾊﾟｲﾀﾞｰﾏﾝBGM(ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ)
340 PLAY"T3O1Y3:T3O1Y1"
350 PLAY"D3RA#G7F3:A3RO2E3#D7C3":PLAY"O2CO1B9:G#F9":PLAY"O2D4:A4":PAUSE200:END
360 ZX=ZX-8:SPRITE6,ZX,ZY:IFZX<16SPRITE6:IO=0:ZX=216:GOTO35
370 IFABS(X-ZX)<16ANDABS(Y-ZY)<16SPRITE6:POKE&H4000,161,250,0,3:KL=25:O=0:GOTO38
380 GOTO35
```

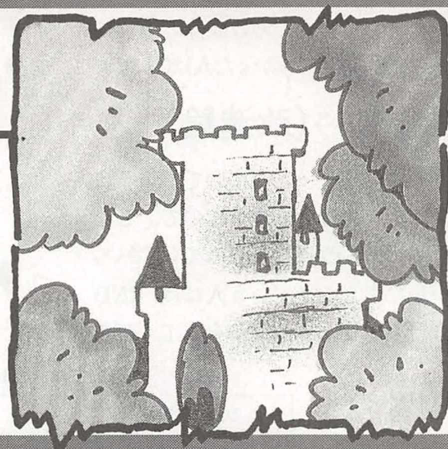
★真夏の怪談「死の十字架」。今から30年ほど前，あるところに2人暮らしの老夫婦がおった。じいさんがばあさんに「お～い，しの，10時か？」(石川県鳳至郡・椎野　明16才)……【影：ベーマガ怪談「悪の十字架」。ある少年が訪ねた。「デパート開くの10時か？」】

FM77AVシリーズ (F-BASIC V3.4)用

敵基地を破壊せよ！4人まで遊べる

だんだん爆弾大爆発（ばくだんだいばくはつ）

●清水南野絶叫堂



ストーリー

戦いの原因なんて「ちんけ」で「チープ」でどうしようもない物である。きみは友人，1人(から3人)の「バナナ」(なんで？)をだまって食べてしまったので，その友人達から攻撃される羽目になった。

自分が生き残るためにはその友人達に攻撃し返さなければならない。きみは溢(あふ)れる涙をおさえ友人たちに大砲の砲口を向けたのであった。

ちなみに君も含めたこの人達，「大砲専門学校」時代の友達なんで手強い……かな？

操作方法

まずは，何人で遊ぶかを入力してください。2人から4人まで遊ぶことができます。つぎに名前の入力です。名前は ESC キーを押して漢字入力，4文字までです。

つぎに歩兵の場所「歩兵の配置」をしてください。左上に四角いカーソルがあって，それを2，4，6，8のキーで移動させスペース・キーで決定します。つぎにこのようなカーソルが自分の歩兵上にでてきたときも同様にして，決定させてください。

配置を終えると行動の決定をします。コマンド順に説明していきます。

「歩兵移動」2，4，6，8で移動。3歩まで歩けますが，スペース・キーを押すとその場所で移動を終了します。ステイタス・ウィンドウの名前の下に「歩兵力」があって，これは文字どおり歩兵の歩く力で，ゼロになると歩兵力が動けなくなります。山を歩くと3，同様に水は3，木は2，草原は1ずつ歩兵力が減ります。移動を終わるとレーダーを使って，自分のまわりに敵基地があるかを調べます。

「ミサイル発射」攻撃先を決めたら，「大砲」か「普通砲」かを選択してください。威力は同じです。撃った場所と敵基地のY座標が同じなら「ライン賞」。X座標が同じなら「レングス賞」。また命中すると，当てられた人はゲーム・オーバーです。自分で自分の基地をねらわないように……。

「降伏」を選択するとゲームを終了させることができます。ひととおり終わったら「終了」を選択してください。つぎの人のターンになります。別になにもしなくて終わってもかまいません。

これをくり返し，最後まで残った人の

《第1表》変数表

NINZU	プレイヤー人数
NA$(4)	プレイヤーの名前
ST(4, 5)	各種ステイタス
MA$(30)	メッセージ
SA	作戦の方向性
KICHI	基地の地位
M(24, 8)	フィールド・データ
TMN	復帰点における指令

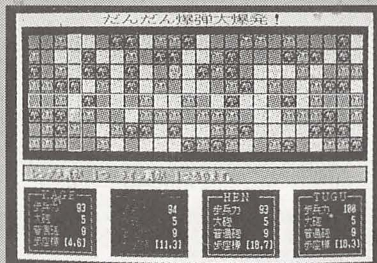
だんだん 爆弾 大爆発！

怒涛と撹乱！戦争反対の大戦争遊戯
企画・制作　清水南野絶叫堂

◀《写真1》これがタイトル画面です。なんとも言えないすごいタイトルだね



◀《写真2》1ターン中に歩行移動とミサイル発射ができる



◀《写真3》他の人の基地があるとレングス賞やライン賞がもらえる



◀《写真4》他の人の基地にミサイル攻撃をするとその人はゲーム・オーバー

★ロードス島：ギリシアとギプロスの間。バーミリオン：米ミネソタ州バージニアの上。グラナダ：スペインの首都マドリードのずっと上。(宮城県石巻市・船木綾太15才)……【編：地名シリーズですね。何年か前，はやりましたね。影：中国のナム湖とかあったよな。】

勝ちです。

最後に

またまたオールのBASICです。いい加減，機械語を覚えたいもんです。プログラムのほうは絶対単純です。解析してみてください。ロクなテクニックもありませんが，万が一見つけたときはどうぞご自由に。

最後にこのゲームのこつをお教えしましょう。そうですねぇ……そんなもんありません。直感・CHOKKANN・インスピレーションです。このゲームがもとで，友達とけんかなんてしないでくださいね。

つまり土曜は「やっぱり猫が好き」，日曜は「ちびまる子ちゃん」，静岡県は清水の入江町ってことでぜひ，打ち込んでみてください。それじゃあ皆さん大団円!!

★　　　★

だんだん爆弾大爆発のプログラム・リスト

```
10 COLOR 7:REM              ************************************************
20 SCREEN@2:REM              ****          だ ん だ ん 爆 弾 大 爆 発 !       ****
30 KANJI ON:REM              ****               SINCE  91/ 1/15               ****
40 GOTO 1020:REM             ************************************************
50 FOR I=1 TO 2:MA$=MA$(I):GOSUB 980:NEXT I:REM ■■■■■■■■■■ [  導 入 部  ]
60 FOR TURN=1 TO NINZU:MA$=NA$(TURN)+"さ ん 。 @ ":GOSUB 980:MUS=1:GOSUB 700
70 KICHI(TURN,1)=INT(RND(1)*23):KICHI(TURN,2)=INT(RND(1)*7):GOSUB 940
80 IF TURN>1 THEN FOR L=1 TO TURN-1 ELSE 100
90 IF KICHI(TURN,1)=KICHI(L,1) AND KICHI(TURN,2)=KICHI(L,2) THEN 70
100 GOSUB 550:NEXT TURN:MA$=MA$(3):PLAY ,"@1L4DDEEL1T50E":GOSUB 980
110 TURN=0:REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ [  中 枢 部  ]
120 TURN=TURN+1:SA=1:SC=112:FOR I=1 TO 4:TU(I)=0:NEXT:IF TURN=NINZU+1 THEN 110
130 IF DIE(TURN)=1 THEN 120
140 K=0:HRE$="":IF TU(1)=0 AND HRE(TURN)=0 THEN HRE$=MA$(5):K=1:TUN(1)=1
150 MA$=NA$(TURN)+MA$(4)+AKCNV$(" ")+HRE$:FOR I=6 TO 8
160 IF TU(I-4)=0 THEN MA$=MA$+MA$(I):K=K+1:TUN(K)=I-4:NEXT:GOSUB 980 ELSE NEXT
170 A$=INKEY$:LINE(112*SA+67,242)-(112*SA+171,260),XOR,4,BF:SB=SA
180 IF A$="4" AND SA>1 THEN SA=SA-1 ELSE IF A$="6" AND SA<K THEN SA=SA+1
190 IF A$=" " THEN I=I ELSE LINE(SC*SB+67,242)-(SC*SB+171,260),XOR,4,BF:GOTO170
200 TU(SA)=1:SA=TUN(SA):IF SA=4 THEN 120 ELSE ON SA GOTO 220,280,470
210 '歩 兵 移 動
220 MA$=MA$(10)+MA$(12)+AKCNV$("     ")+MA$(13):GOSUB 980:MUS=1:TMN=1:HOS=4
230 G=1:GOSUB 700:KI=0:FOR L=Y-1 TO Y+1:FOR I=X-1 TO X+1:FOR K=1 TO NINZU
240 IF KICHI(K,1)=I AND KICHI(K,2)=L THEN KI=KI+1:NEXT K,I,L ELSE NEXT K,I,L
250 MA$=MA$(14):IF KI=0 THEN MA$=MA$+MA$(16):GOSUB 980:TMN=0:GOTO 130
260 MA$=MA$+MA$(15)+AKCNV$(STR$(KI))+MA$(17):GOSUB 980:TMN=0:GOTO 130
270 'ミ サ イ ル
280 MA$=MA$(11)+MA$(12)+"@ ":GOSUB 980:MUS=0:X6=X(TURN):Y6=Y(TURN):TMN=2:SA=1
290 GOSUB 700:T=TURN:X(T)=X6:Y(T)=Y6:MA$="攻 撃 座 標   ["+AKCNV$(STR$(X+1))+", "
300 MA$=MA$+AKCNV$(STR$(Y+1))+"] 攻 撃 砲 を 指 定 し て 下 さ い 。 @ ":GOSUB 980:TU(2)=1
310 A$=INKEY$:LINE(160*T-130,SA*20+297)-(160*T-72,SA*20+317),XOR,7,B:SB=SA
320 IF A$="8" AND SA>1 THEN SA=SA-1 ELSE IF A$="2" AND SA<2 THEN SA=SA+1
330 GOSUB350:IF A$<>" " THEN 310 ELSE IF ST(T,SA+1)<1 THEN MA$=MA$(19) ELSE 360
340 GOSUB 980:GOSUB 940:TMN=0:TU(2)=0:GOTO 130
350 LINE(160*T-130,SB*20+297)-(160*T-72,SB*20+317),XOR,7,B:RETURN
360 TAT=0:ST(T,SA+1)=ST(T,SA+1)-1:GOSUB 940:PLAY OFF:PLAY "@70L2C@71L30C"
370 YOK=0:FOR U=1 TO NINZU:IF X=KICHI(U,1) AND Y=KICHI(U,2) THEN GOSUB 440
380 IF X=KICHI(U,1) THEN TAT=TAT+1:LINE(X*25+22,32)-(X*25+45,214),PSET,7,B
390 IF Y=KICHI(U,2) THEN YOK=YOK+1:LINE(22,Y*23+32)-(621,Y*23+53),PSET,7,B
400 NEXT U:MA$="":IF TAT=0 AND YOK=0 THEN MA$=MA$(20):GOSUB 980:TMN=0:GOTO 130
410 MA$="":IF TAT>0 THEN MA$="レ ン グ ス 賞 が "+AKCNV$(STR$(TAT))+"つ "
420 :::IF YOK>0 THEN MA$=MA$+"  ラ イ ン 賞 が "+AKCNV$(STR$(YOK))+"つ "
430 MA$=MA$+"あ り ま す 。 ":GOSUB 980:TMN=0:GOTO 130
440 IF DIE(U)=1 THEN RETURN ELSE IF U=TURN THEN MA$=MA$(23)+"。 ":GOSUB 980
450 MA$=NA$(U)+MA$(21):GOSUB 980:MA$=NA$(U)+MA$(22):GOSUB 980:GOTO 590
460 '降 伏
470 TMN=3:GOSUB 590:GOTO 130
480 LINE(0,0)-(639,400),PSET,7,BF:REM  ■■■■■■■■■■■■■■ [  画 面 描 写  ]
490 SYMBOL@(160,2),MA$(9),2,1,0:LINE(10,20)-(630,230),PSET,0,BF
500 GOSUB 890:LINE(10,238)-(630,265),PSET,0,BF:GOSUB 510:GOTO 50
510 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 23:A=INT(RND(1)*4)+1:ON A GOTO 530,540,570
520 PUT@A(X*25+23,Y*23+33)-(X*25+44,Y*23+52),B%,PSET:::GOTO 580:REM          木
530 PUT@A(X*25+23,Y*23+33)-(X*25+44,Y*23+52),A%,PSET:::GOTO 580:REM          山
540 PUT@A(X*25+23,Y*23+33)-(X*25+44,Y*23+52),C%,PSET:::GOTO 580:REM          水
550 LINE@(X*25+23,Y*23+33)-(X*25+44,Y*23+52),PSET,7,BF:REM                   白
560 PUT@ (X*25+23,Y*23+33)-(X*25+44,Y*23+52),E%,NOT,C(TURN):RETURN:REM     歩 兵
570 PUT@ (X*25+23,Y*23+33)-(X*25+44,Y*23+52),D%,PSET,4:REM                 草 原
580 IF TMN=1 THEN RETURN ELSE M(X,Y)=A:NEXT X,Y:MA$="":GOSUB 980:RETURN
590 IF TMN=3 THEN U=TURN:REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ [  爆 破 さ れ る  ]
600 LINE(U*160-135,294)-(U*160-33,384),PSET,0,BF:DIE(U)=1:DIE=DIE+1
610 KICHI(U,1)=77:KICHI(U,2)=40:L=U*20-16:LOCATE L,15
620 IF TMN=3THEN LOCATE L+3,16:PRINT MA$(24):GOTO640ELSE PRINT"* GAME OVER *"
630 LOCATE L+1,17:PRINT"や っ た の は ":LOCATE L+2,18:PRINT NA$(TURN)
640 IF DIE=NINZU-1 THEN 650 ELSE IF TMN=2 THEN TMN=0:RETURN 130 ELSE RETURN
650 FOR I=1 TO NINZU:IF DIE(I)=0 THEN YU=I:REM ■■■■■■■■■■■ [  優 勝  ]
660 NEXT:MA$="優 勝 は "+NA$(YU)+MA$(25):GOSUB 980:MA$="お め で と う ご ざ い ま す 。 "
670 PLAY OFF:PLAY "@1L2L30C.D.E.F.FFG C.D.E.F.FFG C.D.E.F.FFGGL2AA":
680 GOSUB 980:MA$=MA$(26):GOSUB 980
690 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN END ELSE IF A$="Y" THEN RUN ELSE 690
700 X=X(TURN):Y=Y(TURN):A$="":GOTO 730:REM ■■■■■■■ [  座 標 操 作 入 力 装 置  ]
710 IF G=1 THEN G=0:LINE(331,241)-(352,261),PSET,1,BF:HOS=HOS-1 ELSE 730
720 SYMBOL@(315,243),AKCNV$(STR$(HOS)),1,1,7:IF HOS=0 THEN A$=" ":GOTO 840
730 FOR L=1TO 2:LINE(X*25+22,Y*23+32)-(X*25+46,Y*23+54),XOR,4,B:NEXT:XX=X:YY=Y
```

★最近，近所でSFIIをやる小学生達が1Pキャラをこんなふうに呼んでいる。「山下春麗」「宮塚ブランカ」「やんまケン」……。（神奈川県相模原市・吉原飛砂？才）……【つぐ美：この人気は当分続きそうね。編：最近じゃ小学生でも「ダーク」使うからなあ。】

```
740 A$=INKEY$:IF A$="2" AND Y<7 THEN Y=Y+1 ELSE IF A$="4" AND  X>0 THEN X=X-1
750 ::::::::::IF A$="8" AND Y>0 THEN Y=Y-1 ELSE IF A$="6" AND X<23 THEN X=X+1
760 IF A$<>"" AND MUS=1 THEN PLAY ,,,"T200L32DE" ELSE IF A$="" THEN 840
770 IF TMN=0 OR TMN=2 THEN 840 ELSE FOR I=1 TO NINZU:IF I=TURN THEN 790
780 IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN BEEP::::::::::X=XX:Y=YY:GOTO 730
790 NEXT I:T=TURN:IF X<>XX OR Y<>YY THEN X5=X:Y5=Y:X=XX:Y=YY ELSE 840
800 G=1:ON M(XX,YY) GOSUB 530,540,570,520:X=X5:Y=Y5:GOSUB 550
810 ST(T.1)=ST(T,1)+HR(M(X,Y)):C=T*20-3:LOCATE C-4,15:PRINT USING"###";ST(T,1)
820 LOCATE TURN*20-9,18:PRINT "["+MID$(STR$(X+1),2)+","+MID$(STR$(Y+1),2)+"]"
830 IFST(T,1)<1THEN LOCATEC,15:PRINT" 0":HRE(T)=1:MA$=MA$(18):GOSUB980:A$=" "
840 IF A$=" " THEN GOSUB 850:X(TURN)=X:Y(TURN)=Y:RETURN ELSE 710
850 IFTMN=1THEN RETURN ELSE FORI=1TO NINZU:IF I=TURN AND TMN<>2THENNEXT:RETURN
860 IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN MA$=NA$(I)+"さんと歩兵が重" ELSE NEXT I:RETURN
870 IF TMN=2THEN MA$="人道上そのような事は出来ません。@":GOSUB 980:GOTO 730
880 MA$=MA$+"なっていますのでもう一度入力し"+MA$(12)+"@":GOSUB 980:GOTO 730
890 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ [  個人状態表示欄  ]
900 C=0:FOR I=12 TO 600 STEP 160:LINE(I,275)-(I+135,390),PSET,0,BF:C=C+1
910 LINE(I+10,287)-(I+126,385),PSET,C(C),B:NEXT I:FOR I=1 TO NINZU:L=I*20-16
920 LOCATE L+2,14:COLOR C(I):PRINTNA$(I):LOCATE L,15:PRINT"歩兵力":LOCATE L,16
930 PRINT"大砲":LOCATE L,17:PRINT"普通砲":LOCATE L,18:PRINT"歩座標":NEXT I
940 COLOR 7:FOR I=1 TO NINZU:REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ [  数値表示  ]
950 IF DIE(I)=1 THEN NEXT I ELSE L=I*20-10:FOR K=15 TO 17:LOCATE L,K
960 PRINT USING"######";ST(I,K-14):NEXT K:A$="["+MID$(STR$(X(I)+1),2)+","
970 A$=A$+MID$(STR$(Y(I)+1),2)+"]":LOCATE L+1,18:PRINT A$:NEXT I:RETURN
980 LINE(14,241)-(626,262),PSET,1,BF:REM ■■■■■■■ [  文句表示副処理部分  ]
990 IF KRIGHT$(MA$,1)="@" THEN PPM=1:MA$=KLEFT$(MA$,KLEN(MA$)-1) ELSE PPM=0
1000 SYMBOL@(29,246),MA$,1,1,0:FOR J=23 TO 23:SYMBOL@(J,243),MA$,1,1,7:NEXT J
1010 IF MA$="" OR PPM=1 THEN RETURN ELSE IF INKEY$="" THEN 1010 ELSE RETURN
1020 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■ [  オープニング と エンディング  ]
1030 RANDOMIZE TIME/4:FOR I=0 TO 5:LINE(I*120,0)-(I*120+59,400),PSET,4,BF
1040 LINE(I*120+60,0)-(I*120+119,400),PSET,2,BF:NEXT I
1050 DIM M(27,7),A%(82),B%(82),C%(82),D%(27),E%(27):'RESTORE 5024
1060 DEFFNA=VAL("&H"+A$)-&H8000::::::::::FOR I=0 TO 82:READ A$:A%(I)=FNA:NEXT
1070 FOR I=0 TO 82:READ A$:B%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 82:READ A$:C%(I)=FNA:NEXT
1080 FOR I=0 TO 27:READ A$:D%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 27:READ A$:E%(I)=FNA:NEXT
1090 REM                                                    山    A%
1100 DATA 8000,8000,8000,8780,839E,8003,7FC0,83F3,400F,400F,3F78,BEFD,70F7,7BE7
1110 DATA 3FEF,1EFF,7E7F,7FF9,7FFF,67FF,7F9F,7FFE,FFFF,7800,8000,8000,8000,8000
1120 DATA 8000,8000,8000,8003,0000,8307,4003,B3C0,8380,8000,8000,8000,8000,8000
1130 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,7FFF
1140 DATA 7FFE,9FFE,803F,7B80,87E3,87C7,6333,5C03,0060,8003,0000,8600,8018,8000
1150 DATA E000,8180,8006,8000,9800,8060,8001,0000,8600,801F,7FFF,7FFF,7F00
1160 REM                                                    木    B%
1170 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,0000,8600,8030,1001,2000,8000,8000,8100
1180 DATA 8000,8000,8000,8000,80C0,8000,0000,8200,8080,0000,8000,8000,8000,8000
1190 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8090,802C,100C,8280,9240,8010
1200 DATA 2000,A900,80FE,8001,7000,87C0,803F,000B,5BC0,C993,C000,8000,8000,7FFF
1210 DATA 7F7F,7FFF,0003,F82A,47E5,568F,9FFF,98FF,7E67,7F6D,13FD,E6FD,7ED9,6F5E
1220 DATA E556,518A,80A7,8000,BF80,8768,8007,4000,8700,801F,7DFF,77FF,7D00
1230 REM                                                    川    C%
1240 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1250 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7F00
1260 DATA 80C0,8000,8001,600C,9800,8F80,8000,8000,807C,800E,8E80,8004,8000,80F0
1270 DATA 8004,BE00,E006,8008,81E0,9E08,8007,4000,8000,FE00,8007,8000,800E,7FF5
1280 DATA 7FF7,7FFF,2FFD,7FFF,6BFF,7FFF,7FFF,7FEF,7FFF,DFFF,7FFF,7FFF,7EFF,7FF5
1290 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7EFF,7FF5,7FFF,7FFF,6FFF,7F5F,7FFF,7FFE,7F00
1300 REM                                                    草    D%
1310 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7BDF,7BFF,7FFF,7FFF,7FFF,FFFF,FFFF,3FFF,77FF,7FFF,7FFF
1320 DATA 7DF7,6FFF,7FFF,7FFF,7DFF,5DFF,FFFF,7FFF,7FFF,7FFF,7EFF,5FFF,7FFF,7F00
1330 REM                                                   歩兵    E%
1340 DATA 81FC,801D,CF01,2AAA,894F,703F,4084,C292,A22A,E84A,A822,A0A0,0492,C531
1350 DATA 9528,47AF,452A,C215,D807,16A0,8095,73BC,BA31,8031,A600,C484,81FB,7800
1360 FOR I=400TO 0 STEP-1:LINE(0,I)-(639,I),PSET,0:IF L=51THEN L=0:PLAY"@2807C"
1370 L=L+1:NEXT I:LINE(0,0)-(639,280),PSET,6,BF:LINE(25,15)-(615,265),PSET,7,BF
1380 TI$="だんだん爆弾    大爆発！":C=0:FOR I=1 TO 18 STEP8:FOR L=0 TO 4 STEP 4
1390 C=C+.8:SYMBOL@(20+I*20+L,20+I*10),MID$(TI$,I,8),4,4,C:NEXT L,I:Q=310
1400 FOR I=80 TO 83 STEP1:SYMBOL@(I,Q),"怒濤と攪乱！戦争反対の大戦争遊戯",2,2,7
1410 SYMBOL@(I+95,350),"企画・制作  清水南野絶叫堂",2,2,7:NEXT I
1420 FOR I=0 TO 5000:NEXT I:CLS:REM ■■■■■■■■■■■■■ [  名前入力  ]
1430 LOCATE 5,4:INPUT"何人で遊びますか？ (2-4) ",A:IF A<2 OR A>4 THEN 1430
1440 HR(4)=-2:NINZU=A:FOR I=1 TO A:LOCATE 5,I*2+6:COLOR I:IF I=4 THEN COLOR 6
1450 ST(I,1)=100:ST(I,2)=5:ST(I,3)=10:X(I)=0:Y(I)=0:HR(1)=-3:HR(2)=-3:HR(3)=-1
1460 PRINT I;"人目の名前を入力して下さい（4文字まで）";:INPUT A$
1470 NA$(I)=AKCNV$(KLEFT$(A$+"        ",4)):NEXT I
1480 COLOR 7:LOCATE 10,16:FOR I=1 TO A:PRINT NA$(I);" ,";:NEXT I
1490 LOCATE 20,18:INPUT "で、よろしいですか (Y/N) ? ",A$:IF A$="N" THEN 1440
1500 IF A$<>"Y" THEN 1490 ELSE C(1)=1:C(2)=2:C(3)=3:C(4)=6:DIM MA$(30):CLS
1510 FOR I=1 TO 26:READ MA$(I):NEXT:GOTO 480:DATA さて、ゲームを始めましょう。
1520 DATA まずは歩兵の配置,いよいよ大戦が始まります。,さんの行動
1530 DATA 歩兵移動    ,ミサイル発射  ,降伏      ,終了@
1540 DATA だんだん爆弾大爆発！,歩兵を移動させ,ミサイルの攻撃目標を決め
1550 DATA て下さい。,あと   歩@,レーダー使用の結果この近くに
1560 DATA 誰かの基地が,基地はありません。,個あります。,歩兵力がなくなりました。
1570 DATA その砲はもうありません。,おめーは残念ハズレだぜっ！,さんの基地を直撃！
！！,さんはゲームオーバーとなります。,自分の基地を爆破しちゃうなんて、バッカだね
,降  伏,さんに決定しました！！！！,もう一度、遊びますか？ ＜Ｙ／Ｎ＞
```

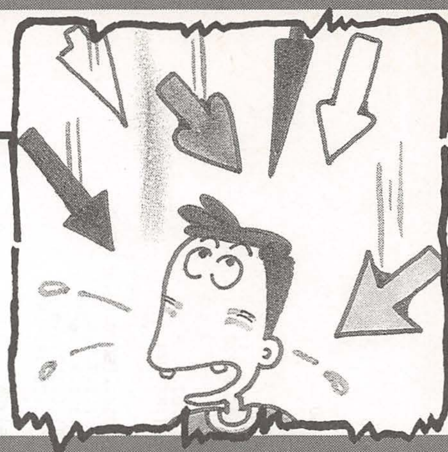

★ベーマガを買いはじめてから今まで切ったことのない愛読者カードをはじめて切った。こいつぁ，なかなか……。(愛知県知多市・竹前直俊18才)……【つぐ美：ハガキを切るときってすっごく緊張するわけよね。影:私なんかハガキ切るとき，本を真っ二つに切っちゃったよ。】

FM TOWNS(F-BASIC386V1.1L20/L21)用

矢印が落ちてくる〜! テトリス・タイプのゲーム

やじるるす

●T.I



◆内　容

上から落ちてくる矢印を並べて消すゲームです。

◆遊びかた

パッドの左右で落ちてくる矢印を左右に動かし，Aで落下速度を速くします。消しかたは，ある矢印からその矢印の向いている方向へつぎつぎと進み，もとのところに戻ってくればその通った矢印が消えます。また矢印にまぎれて影も落ちてきます。影が落ちると，その場所を中心に3×3のところが爆発します（何もなければ爆発しません)。ムダな矢印や，はまった矢印を消してください。

◆改造について

変数表とREMを見て適当に変えてください。音楽は気にいらなければCDにするなり作曲するなりしてください。

◆その他諸々

プログラムが長くて打ち込む気がしないという人は，背景をなくしたり，音楽をなくしたり，タイトルをなくしたりすればかなり短くなります。

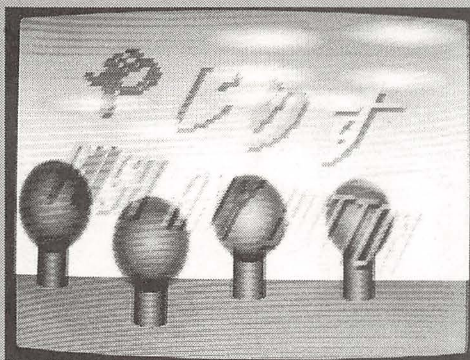
★参考にしたもの

・テトリス
・コラムス等

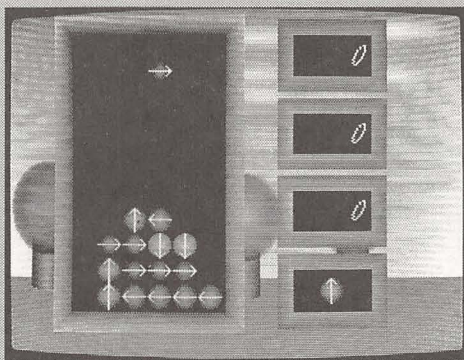
★　★

《第1表》変数表

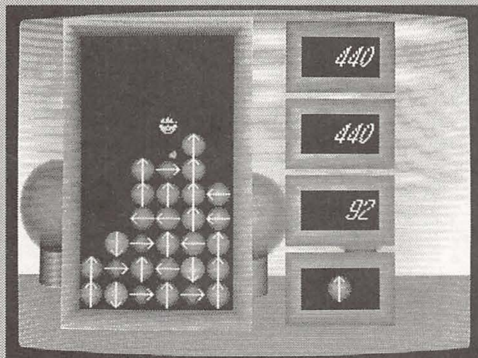
MX, MY	矢印の座標
KE	落ちてくる矢印
NE	つぎの矢印
M( )	どこに何があるか
M2( )	その場所の矢印は消せるか
HI#	ハイスコア
SC#	スコア
KA#	消した数
S	そのターンで消した数
A	パッド，連鎖反応の有無
K	連鎖反応が起こるか
H	ステップ
C1%	←
C2%	→
C3%	↑
C4%	↓
K%	影
G%	背景



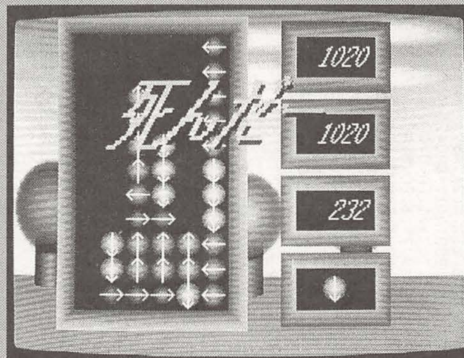
◀《写真1》これがタイトル画面です。タイトルがうっすらでているのがきれいだね



◀《写真2》矢印の向いている方向をよく考えてうまくもとにもどるような円を使う



◀《写真3》影をうまく使うとムダに積んでしまったところを消すことができる



◀《写真4》上まで積みあがるとゲーム・オーバー

★コンピュータ部の部室にあるベーマガを読み，あまりのすばらしさに定期購読をはじめた私の行動は正しかったのでしょうか。(東京都西多摩郡・初投稿者K14才)……【一同：とってもグッド!!編：お得で便利な定期購読，みんなもぜひどうぞ。】

やじるすのプログラム・リスト

```
10 'やじるす  By  T. I
20 CLEAR:SCREEN @1:COLOR ,[50,0,0]:CLS:RANDOMIZE TIME/3
30 DIM C1%(255),C2%(255),C3%(255),C4%(255),K%(255),G%(73600),M(7,12)
40 DIM M2(6,11),A(2),A$(3):A$(0)="← ":A$(1)="→ ":A$(2)="↑ ":A$(3)="↓ "
50 A(0)=&H1800:A(1)=&H0421:A(2)=&H4FEF:FOR I=7 TO 0 STEP -1:A=255-I*20
60 CIRCLE( 7,7),I,[A,0,0],,,F:CIRCLE(23,7),I,[0,A,0],,,F
70 CIRCLE(39,7),I,[0,0,A],,,F:CIRCLE(55,7),I,[A,A,0],,,F:NEXT
80 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(I*16,0),A$(I),1,1,7:NEXT
90 GET@A( 0,0)-(15,15),C1%:GET@A(16,0)-(31,15),C2%
100 GET@A(32,0)-(47,15),C3%:GET@A(48,0)-(63,15),C4%
110 DEF SPRITE 0, 4,C1%,1:DEF SPRITE 0, 8,C2%,1
120 DEF SPRITE 0,12,C3%,1:DEF SPRITE 0,16,C4%,1
130 FOR T=0 TO 7:READ A$:FOR I=0 TO 31:K%(T*32+I)=A(VAL(MID$(A$,I+1,1)))
140 NEXT:NEXT:DEF SPRITE 0,20,K%,1
150 '初期の初期設定
160 HI#=0:BGM 1
170 'タイトル
180 CLS:WINDOW:VIEW:SPRITE OFF:SPRITE ON:SPRITE SCREEN (60,0)
190 GOSUB 1140:GET@A(0,0)-(319,229),G%:PASTEL 80:FOR T=0 TO 14
200 A$=MID$("PUSH ANY BUTTON",T+1,1):IF T>3 THEN 220
210 SYMBOL(50+T*50,30+T*9),KMID$("やじりす",T+1,1),3,3,T+2,,PASTEL,7
220 SYMBOL(35+T*15,90+T*3),A$,1.8!,3,T MOD 7+1,,PASTEL,7:NEXT
230 IF PTRIG(1)=0 THEN GOSUB 1360:GOTO 230
240 '画面設定
250 PUT@A(0,0)-(319,229),G%
260 FOR T=1 TO 5:DEF SPRITE 1,T,(T*20,100),T*4,1,1,0,0:SPRITE 0,T,0:NEXT
270 FOR T=1 TO 12:LINE(60-T,24-T)-(156+T,200+T),PSET,[0,0,T*10+120],B
280 NEXT:LINE(60,24)-(156,200),PSET,[50,0,0],BF
290 FOR T=0 TO 3:FOR I=0 TO 10:A=255-I*10
300 LINE(200-I,50*T+25-I)-STEP(50+I*2,25+I*2),PSET,[A,0,0],B:NEXT I,T
310 '初期設定
320 COLOR ,[50,0,20]:SC#=0:KA#=0:NE=INT(RND*4)+1
330 '選択
340 KE=NE:NE=INT(RND*4)+1:IF RND<.04! THEN NE=5
350 GOSUB 950
360 'メイン
370 SPRITE 6,KE,48-SPRITE(KE,6),24-SPRITE(KE,7):SPRITE 0,KE,1
380 MX=4:MY=1:P=0:GOSUB 1360
390 '動かす
400 FOR T=0 TO 500-LV*1.5!:A=PAD(1):X=0:IF A=0 THEN P=0
410 IF A=7 AND MX>1 AND M(MX-1,MY)=0 AND P=0 THEN P=1:X=-1
420 IF A=3 AND MX<6 AND M(MX+1,MY)=0 AND P=0 THEN P=1:X= 1
430 T=T-(PTRIG(1)>0)*100:IF M(MX+X,MY)>0 THEN X=0
440 IF X=0 THEN NEXT ELSE SPRITE 6,KE,X*16,0:MX=MX+X:NEXT
450 MY=MY+1:IF MY=2 AND M(MX,MY)>0 THEN 660
460 IF MY>11 OR M(MX,MY)>0 THEN 480
470 SPRITE 6,KE,0,16:GOTO 390
480 '落下停止
490 MY=MY-1:X=SPRITE(KE,6)+60:Y=SPRITE(KE,7)
500 IF KE=5 THEN SPRITE 0,5,0:GOTO 710
510 ON KE GOSUB 1040,1050,1060,1070:M(MX,MY)=KE:SPRITE 0,KE,0
520 GOSUB 790:IF K=0 THEN 640 ELSE GOSUB 880
530 'その後
540 SC#=SC#+INT(S*S)-4:KA#=KA#+S
550 A=0:FOR I=1 TO 6:FOR T=10 TO 1 STEP -1
560 IF NOT(M(I,T)>0 AND M(I,T+1)=0) THEN 590
570 A=1:M(I,T+1)=M(I,T):M(I,T)=0:X=44+I*16:Y=8+(T+1)*16
580 ON M(I,T+1)+1 GOSUB 1030,1040,1050,1060,1070:Y=Y-16:GOSUB 1030
590 NEXT T,I:IF A>0 THEN 550
600 '連鎖反応
610 A=0:S=0:FOR MX=1 TO 6:FOR MY=1 TO 11
620 IF M(MX,MY)>0 THEN GOSUB 790:A=A+K:IF K=1 THEN GOSUB 880
630 NEXT MY,MX:IF A=0 THEN 640 ELSE 530
640 '繰り返し
650 GOTO 330
660 '死んだー
670 SYMBOL(80,50),"死んだー",2,3,[60,255,100],,,7
680 PLAY OFF:PLAY "T150@5003V15L16CEDFEAGB":FOR T=0 TO 20000:NEXT
690 FOR T=1 TO 6:FOR I=1 TO 11:M(T,I)=0:NEXT I,T:GOTO 170
700 '各種さぶるーちん
710 '爆発
720 FOR J=MX-1 TO MX+1:FOR I=MY-1 TO MY+1
730 IF M(J,I)=0 THEN 780 ELSE M(J,I)=0
740 FOR T=7 TO 1 STEP -1
750 CIRCLE(51+J*16,15+I*16),T,[255-T*20,255,0]
760 CIRCLE(51+J*16,15+I*16),T,[50,0,0]
770 NEXT:BEEP:X=44+J*16:Y=8+I*16:GOSUB 1030
780 NEXT I,J:GOTO 550
790 '判定と代入
800 K=0:H=0:X=MX:Y=MY
810 ON M(X,Y) GOSUB 1100,1110,1120,1130
820 IF X=MX AND Y=MY THEN K=1:X=MX:Y=MY:GOTO 850
830 H=H+1:IF H>66 THEN K=0:RETURN
840 IF M(X,Y)=0 THEN 870 ELSE 810
850 M2(X,Y)=1:ON M(X,Y) GOSUB 1100,1110,1120,1130
860 IF NOT(Y=MY AND X=MX) THEN 850
870 RETURN
880 '消す(NO.1)
890 FOR T=1 TO 6:FOR I=1 TO 11
900 IF M2(T,I)=1 THEN S=S+1:M2(T,I)=0:M(T,I)=0:GOSUB 920
910 NEXT I,T:RETURN
920 '消す(NO.2)
930 FOR J=0 TO 7:CIRCLE(51+T*16,15+I*16),J,[50,0,0],,,F
940 CIRCLE(51+T*16,16+I*16),J,[50,0,0],,,F:NEXT:RETURN
950 '得点表示
960 IF SC#>HI# THEN HI#=SC#
970 FOR T=0 TO 3:LINE(200,50*T+25)-STEP(50,25),PSET,[50,0,0],BF:NEXT
980 SYMBOL(202, 30),RIGHT$("     "+STR$(SC#),5),1,1,7,,,6
990 SYMBOL(202, 80),RIGHT$("     "+STR$(HI#),5),1,1,7,,,6
1000 SYMBOL(202,130),RIGHT$("     "+STR$(KA#),5),1,1,7,,,6
1010 X=217:Y=180:ON NE GOSUB 1040,1050,1060,1070,1080:RETURN
1020 'キャラ表示
1030 LINE (X,Y)-(X+15,Y+15),PSET,[50,0,0],BF:RETURN
1040 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),C1%:RETURN
1050 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),C2%:RETURN
1060 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),C3%:RETURN
1070 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),C4%:RETURN
1080 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),K%:RETURN
1090 '移動
1100 X=X-1:RETURN
1110 X=X+1:RETURN
1120 Y=Y-1:RETURN
1130 Y=Y+1:RETURN
1140 '画面設定
1150 CLS:PASTEL 100:FOR T=0 TO 180
1160 LINE(0,180-T)-(319,180-T),PSET,[255-T,0,255-T/2]:NEXT
1170 FOR T=255 TO 180 STEP -1:LINE(0,T)-(319,T),PSET,[T,0,0]:NEXT
1180 FOR T=0 TO 3:X=T*60+RND*30+35:Y=130+RND*30:H=RND*10+20
1190 FOR I=10 TO 0 STEP -1
1200 LINE(X-I,Y)-STEP(0,50+COS(I/6)*2),PSET,[0,255-I*12,0]
1210 LINE(X+I,Y)-STEP(0,50+COS(I/6)*2),PSET,[0,255-I*12,0]
1220 NEXT:FOR I=H TO 0 STEP -1:CIRCLE(X,Y),I,[255-I*5,0,0],1.2!,,,F,PASTEL

1230 NEXT I,T:PASTEL 50:FOR I=0 TO 8:X=30+RND*250:Y=20+RND*100
1240 H=RND*RND*20+40:FOR T=H TO 0 STEP -3:A=255-T*2
1250 CIRCLE(X,Y),T,[A,A,A],.2!,,,F,PASTEL:NEXT T,I:RETURN
1260 NEXT T,I:RETURN
1270 '影の顔
1280 DATA 00001111110000000011111111111000
1290 DATA 00111111111111100111111111111110
1300 DATA 11111111111111111111111211111111
1310 DATA 11112122121111111112212222111111
1320 DATA 11122222222121100111111111111110
1330 DATA 01221112111221000022222222222000
1340 DATA 00022221222200000002222221220000
1350 DATA 00002211122000000000022222000000
1360 '音楽
1370 IF PLAY(0)=-1 THEN RETURN
1380 PLAY "T160@100V12RRREAA8B8O5CDECO4AA8B8O5CO4ABGA2R","T160@30V8RRRR2EA
A8B8O5CO4AF2EFGDE2R"
1390 PLAY "V12EAA8B8O5CDECO4AA8B8O5CO4ABGA2R","V9R2EAA8B8O5CO4AF2EFGDE2R"
1400 PLAY "V15O5EFF8E8DGEE8D8CEDCO4BAB2R","V12RA2B2O5CC8O4B8AGF2F2E2R"
1410 PLAY "V12EAA8B8O5CDECO4AA8B8O5CO4ABGA2R","V9R2EAA8B8O5CO4AF2EFGDE2R"
1420 PLAY "V10EAA8B8O5CDECO4AA8B8O5CO4ABGA2R","V14R2EAA8B8O5CO4AF2EFGDE2R"

1430 PLAY "V9 EAA8B8O5CDECO4AA8B8O5CO4ABGA2R","V12R2EAA8B8O5CO4AF2EFGDE2R"

1440 PLAY "V12O5EFF8E8DGEE8D8CEDCO4BAB2R","V15RA2B2O5CC8O4B8AGF2F2E2R"
1450 PLAY "V9 EAA8B8O5CDECO4AA8B8O5CO4ABGA2R2","V12R2EAA8B8O5CO4AF2EFGDE2R
2"
1460 RETURN
```

★つぐ美さん年をとらないんですか？いつまでも若い……。（神奈川県川崎市・英ちゃん13才）……【つぐ美：私の美しさは永遠なのよ！影：私のカッコよさも永遠なのだ！つぐ美：誰がカッコいいって？影：いや、だから…。読者のみんなはそう思うよね。】

MSX/2/2+/turbo R用

落ちてくるブタをおだてまくれ!

ブタもおだてりゃ木にのぼる

●木本　雅文



内容

落ちてくるブタをおだてて追い返せ!

遊びかた

まずタイトル画面がでてきたらスペース・キーかジョイスティックのⒶボタンを押してください。そのとき押したものによってゲーム中にキーボードで遊ぶかジョイスティックで遊ぶか決まります。

ゲームがはじまるとカーソル・キー(スティック)で左右移動，スペース・キー(Ⓐボタン)で自分の上にいるブタをおだてます。一番上まで追い返されたブタは，一定時間たつとまた落ちはじめます。

一定時間ねばるとクリアで，当然1ぴきでもブタが下に落ちてきたらミスです。クリアしたとき，ブタが下にいるほどボーナスが入ります。

プログラム

自分は，左右にしか移動しないので直接スプライト・アトリビュート・テーブルに描きこんでいます。

すべて1行は80字以内におさめてあります。

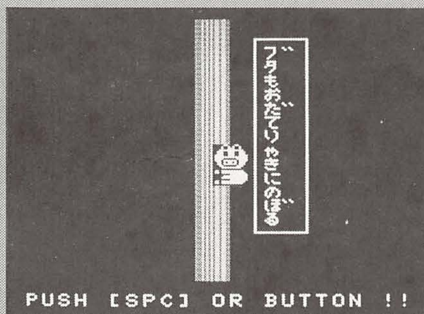
最後に

〝おだてる〟という表現をこのゲームではメッセージを使ってやっていますが，たぶんゲーム中読む暇がないと思いますが，一度くらい読んで見てください。

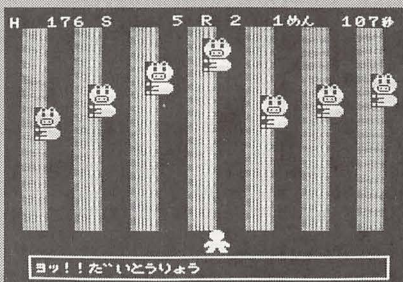
《第1表》変数表

R	落ちるブタ選択用
BY(R)	ブタのY座標
B$	ブタのキャラクター
M	メッセージ選択用
M$(n)	メッセージ
X	自分のX座標
S	スティック関数
T	タイム
J, I	ループ用
SC	得点
HS	最高得点
RE	自分の残り
RU	周数
RN	面数

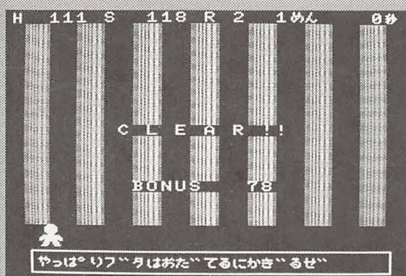
※画面では，ラウンド数=RU＊4+RNで表しています



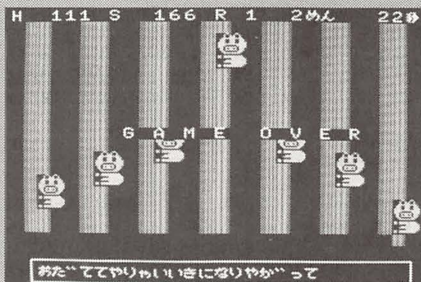
▲《写真1》これがタイトル画面です。木にしがみついているブタがかわいいね



▲《写真2》落ちてくるブタをおだてて上まで登らせてください



▲《写真3》ブタを下まで落とさずに一定時間絶えるとクリア



▲《写真4》ゲーム・オーバーのときにでるセリフがいいね

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムの流れを見てみようか。まず103行～132行までで初期設定を行ない，134行がゲーム全体を管理するメイン・ルーチン。以下はブタ，自分を処理するサブ・ルーチンが置かれている。気になったのは150行じゃ。ここでTIMEを管理しておるが，このようなゲームの流れを管理する処理はメイン・ルーチン内で行なうのが理想的だよ。ゲームには支障はないがチェックをしておくように。と，そんなところかな。ユニークでベーマガらしいゲームに仕上がっているね。

★ハツトウコウデス。トリアエズヨロシク!チョットヨミズラカッタカナ?(東京都練馬区・ホワイト将軍17才)……【影：ドウモ，トウコウアリガトウ。コレカラモトウコウヨロシク!つぐ美：影さん何やっているのよ。影：ツグミサン，コンニチハ。つぐ美：……。】

ブタもおだてりゃ木にのぼるのプログラム・リスト

```
100 '***********************************
101 '* ブ゛タもおた゛てりゃ木にのぼ゛る  for MSX/211058 (
102 '***********************************
103 SCREEN 1,2:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:KEY OFF
104 '***** スプ゜ライト & キャラクタ  せってい *******
105 FOR I=0 TO 1:READ S$:FOR J=0 TO 31
106 VPOKE &H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(S$,J*2+1,2)):NEXT J,I
107 FOR I=0 TO 7:READ S$:K=ASC(MID$("`abcdehi",I+1,1))*8:FOR J=0 TO 7
108 VPOKE C+,uEND@"む S$,Jも1む1,2)):♣ J(H
16390 "む S$,Jも1む1,2)):♣ J(H
109 FOR I=0 TO 1:VPOKE &H200C+I,VAL("&H"+MID$("9068",I*2+1,2)):NEXT
110 E$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):B$="i "+E$+"`a"+E$+"bc"+E$+"de"+E$+"i "
111 C$="i "+E$+"i "+E$+"i "+E$+"i "+E$+"i "
112 FOR I=1 TO 5:READ M$(I):NEXT:HS=100:E=0:R=RND(-TIME)
113 '***** タイトル ************************
114 IF STRIG(E)=-1 THEN 114 ELSE CLS
115 FOR I=0 TO 18:LOCATE 14,I:PRINT "hi";:NEXT:LOCATE 15,8:PRINT B$;
116 LOCATE 17,1:PRINT "┌──┐";:LOCATE 17,15:PRINT "└──┘";
117 FOR I=2 TO 14:LOCATE 17,I:PRINT"|  |";:NEXT
118 FORI=0TO12:LOCATE18,I+2:PRINTMID$("フ゛タ も お た゛て り ゃ き に の ほ゛る",I*2+1,2):NEXT
119 LOCATE 4,20:PRINT"PUSH (SPC) OR BUTTON !!"
120 FOR E=0 TO 2:IF STRIG(E)=-1 THEN 122 ELSE NEXT:GOTO 120
121 '***** へんすう せってい ******************
122 RE=2:RU=0:RN=1:SC=0
123 FOR I=1 TO 7:BY(I)=RU*3+3:BB(I)=0:NEXT:T=150:X=4:P=0:BP=0
124 '***** か゛めん せいさく ******************
125 PUTSPRITE 0,((X*4-1)*8,19*8-1),5,0:PUTSPRITE 1,((X*4-1)*8,19*8-1),15,1
126 CLS:FOR I=1 TO 18
127 LOCATE 2,I:PRINT"hi  hi  hi  hi  hi  hi  hi";:NEXT
128 LOCATE 2,21:PRINT"┌──────────────────────────┐";
129 LOCATE 2,22:PRINT"|ヨッ!!                     |";
130 LOCATE 2,23:PRINT"└──────────────────────────┘";
131 LOCATE 1,0:PRINTUSING"H##### S##### R## ##めん ####秒";HS;SC;RE;RN+RU*4;T;
132 FOR I=1 TO 7:LOCATE I*4-1,BY(I):PRINT B$;:NEXT
133 '***** おもな フ゜ロク゛ラム ****************
134 GOSUB 136:FOR I=1 TO 4-RN:GOSUB 141:GOSUB 151:NEXT:GOTO 134
135 '----- フ゛タしょり サフ゛ルーチン -------------
136 R=INT(RND(1)*7)+1:IF BY(R)<>1 THEN 138
137 BB(R)=BB(R)-1:IF BB(R)<>0 THEN RETURN
138 BY(R)=BY(R)+1:LOCATE R*4-1,BY(R):PRINT B$;
139 IF BY(R)=15 THEN 166 ELSE RETURN
140 '----- し゛ふ゛ん しょり サフ゛ルーチン ----------
141 IF STRIG(E)=0 THEN 148 ELSE IF P=1 THEN RETURN
142 M=INT(RND(1)*5)+1:LOCATE 7,22:PRINT M$(M);:P=1
143 IF BY(X)=1 THEN RETURN
144 BY(X)=BY(X)-1:LOCATE X*4-1,BY(X):PRINT B$;:IF STRIG(E)=0 THEN P=0
145 SC=SC+1:LOCATE 9,0:PRINTUSING"#####";SC;:PLAY"T255L60O2BO5B"
146 IF STRIG(E)=0 THEN P=0
147 IF BY(X)<>1 THEN RETURN ELSE BB(X)=RN+2:PLAY"O4CDE":SC=SC+10:RETURN
148 S=STICK(E):X=X+(S=7)-(S=3):X=X-7*(X=0)+7*(X=8):P=0
149 VPOKE &H1B01,(X*4-1)*8:VPOKE &H1B05,(X*4-1)*8:RETURN
150 '----- し゛かん しょり サフ゛ルーチン ----------
151 T=T-1:LOCATE 24,0:PRINTUSING"####";T
152 IF T>0 THEN RETURN ELSE 154
153 '***** け゛きたい **********************
154 PLAY"T255V10L60O5CCCR60CEFGGG","T255V10L60O7CCCR60CEFGGG"
155 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:FOR I=0 TO 90:NEXT
156 BU=0:PLAY"V0O6A":FOR I=1 TO 7:FOR J=BY(I) TO 1 STEP -1
157 LOCATE I*4-1,J:PRINT B$;:SOUND 8,J:BU=BU+2
158 LOCATE 9,15:PRINTUSING" BONUS #### ";BU:NEXT:LOCATE I*4-1,1:PRINT C$;:NEXT
159 LOCATE 8,10:PRINT" C L E A R !! "
160 SC=SC+BU:LOCATE 9,0:PRINTUSING"#####";SC
161 FOR I=1 TO 21:LOCATE 2+I,22:PRINTMID$("やっは゜りフ゛タはおた゛てるにかき゛るせ゛",I,1):BEEP:NEXT
162 RN=RN+1:IF RN=5 THEN 163 ELSE 164
163 RN=1:RU=RU+1:IF RU=4 THEN 174
164 IF STRIG(E)=0 THEN 164 ELSE 123
165 '***** しっは゜い & おしまい ***************
166 PLAY"V10T255L60O1BBBBBR60BBBBBR60BBBBB":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
167 LOCATE 12,10:PRINT" M I S S "
168 FOR I=0 TO 800:NEXT:RE=RE-1:IF RE=0 THEN 169 ELSE 123
169 LOCATE 8,10:PRINT" G A M E  O V E R":PUTSPRITE0,(0,208)
170 FOR I=1 TO 20:LOCATE 2+I,22:PRINT MID$("おた゛ててやりゃいいきになりやか゛って",I,1):BEEP:NEXT
171 IF SC>HS THEN HS=SC
172 IF STRIG(E)=0 THEN 172 ELSE 114
173 '***** すへ゛ての めん クリア ***************
174 PUTSPRITE 0,(0,208):CLS
175 LOCATE 10,10:PRINT"あなたはすへ゛てのフ゛タを          け゛きたいすることにせいこうしました":GOTO171
176 '***** スプ゜ライト & キャラクタ テ゛ータ *******
177 DATA 03070F0F0F0F070304070F000F1E1E00C0E0F0F0F0F0E0C020E0F000F0787800
178 DATA 00000000000000001B38706F0000003C000000000000000000D81C0EF60000003C
179 DATA 0609091F3939797F,3048C8FCCECECFFF,78773537180F006F,1FEFAEEE1CF800FC
180 DATA 6F00070F006F6F00,FEFFFFFFFFFEFC00,EAEAEAEAEAEAEAEA,9393939393939393
181 '***** せりふ ***********************
182 DATA "ニッホ゜ンいち    ","フ゛タのなかのフ゛タ","たいしょう      ","このいろフ゛タ    ","た゛いとうりょう  "
```

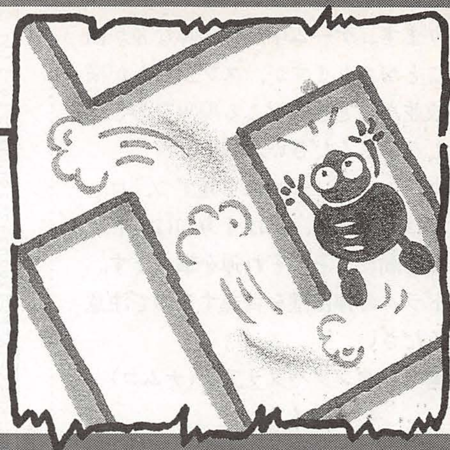

★影さんに質問です。先日，電車の中で影さんと一緒に乗っていた女性のかたは誰ですか？（栃木県鹿沼市・山崎洋一17才）……【影：げっげっーっ。あの場面を見られるとは……。**つぐ美**：影さんその人って誰なのよ！影：はっはっはっ。あの人は私のオフクロだよ。】

MSX/2/2+/turboR用

ボール型戦闘機 シルゴンボール出撃だ！

F5-217

●太田　誠治



内容

1997年2月25日火曜日，シルゴン基地に，モンスターが攻め込んできた！あなたはボール型戦闘機『シルゴンボール』を操作して，モンスターを倒すのだ。

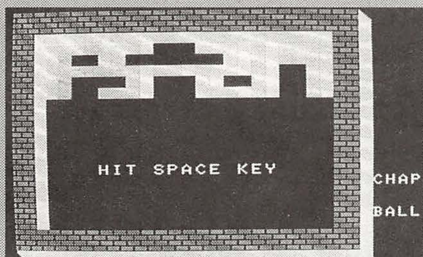
遊びかた

自機シルゴンボールをカーソル・キーで4方向に移動，スペース・キーで弾を発射します。3連射まで可能です。オート連射（押しっぱなし）はできません。

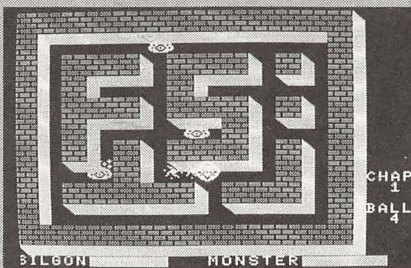
敵は5種類いますが，一発で倒せる敵はいません。敵を一定数倒すと，面クリアです。

自機は敵や敵の弾に当たると，ダメージを受けます。ダメージ6で1ミス，4ミスでゲーム・オーバーです。面クリアすると，ダメージが回復します。

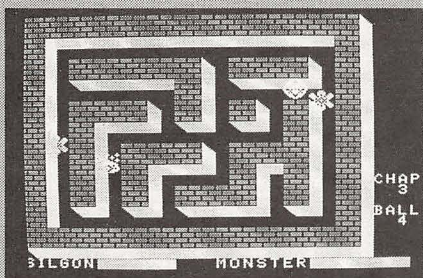
面は56面まであって，面が進むにつれて敵の弾が増えるのでむずかしくなるでしょう。またコンティニューもあります。エンディングはなく，56面をクリアすると1面にもどります。



▲《写真1》これがタイトル画面です。ボール型戦闘機に乗って出撃だ



▲《写真2》シルゴンボールを操作してモンスターをバシバシ倒そう



▲《写真3》面が進むといろいろな攻撃をしてくるモンスターが登場する



▲《写真4》ゲーム・オーバーになってもコンティニューがあるからだいじょうぶ

プログラムについて

Disk-Basicが使えるように，データをCE16H～DA9BHまで書き込んでいます。400行～940行はチェックサムがついていて，入力ミスがあると，その行を表示します。100行と110行はマシン語のメイン・ルーチンの部分で，「へ」は全部カタカナを入力してください。

最後に

スペース・キーの連打がきついという人は，パソコンについている連射装置を使うか，ない場合は，

121 POKE&HD911，0 ↵

と入力してください。こうすると弾が3発同時に飛びだすことになります。

ゲーム名「F5-217」はシルゴン基地の

《第1表》敵について

名前	ＨＰ	得点	登場面
モコラム	3	100	1～
アメーバ	5	200	3～
ローリング	7	300	4～
35	9	400	6～
ドラク	16	800	13～

《第2表》メモリマップ

CE	面データ
D4DE	メイン・ルーチン
D566	自機の弾移動
D587	当たり判定①
D63E	当たり判定②
D67C	敵の弾セット①
D6E6	敵の弾セット②
D733	敵移動
D7CC	敵の弾移動
D88E	自機移動
D941	面の表示
DA00	ワークエリア

★影さん，受験でOFにならない方法を教えてください。（神奈川県秦野市・山下先生に聞くべきだったぜ18才）……【影：よく食べ，よく寝て，よく遊ぶ。勉強ばかりじゃなく，息抜きも必要だぜ。Dr.D：影君は息抜きばかりじゃろうが。影：ギャフン！】

合い言葉で，意味は「モンスターの呪い」となります。ゲーム中に敵の弾などが消えることがありますが，スプライトが横に5枚並んだときに起こる現象なので，気にしないでください。

※モコラム，アメーバは1発ずつ，ローリングは2方向に，35は4方向に，ドラクは8方向に，それぞれ弾を撃ちます。35とドラクの弾は壁を貫通するので注意してください。

●**参考**　…タンクバタリアン（ナムコ）
超古い！



編：ジャスト100行におさめた意欲と見た！

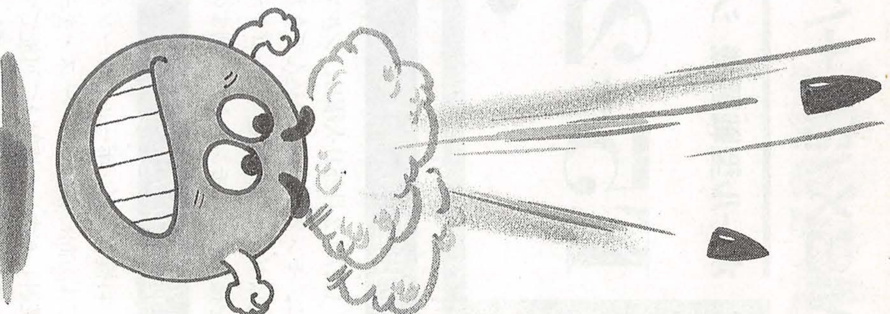
Dr.D：マルチステーメントにぎゅうぎゅう詰め込んでおるじゃないか。

影：そのほうがページが節約できて助かるんだって。（**編**：ウソ！　ウソですよ！　みんなが読みやすいリスト作りを心がけましょう）

Dr.D：マシン語でなければ手に追えんゲームだね。できはいいぞ！

F5-217のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  F5-217  BY SILGON HAGEN  1991.7.4  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR198,&HCE13:DEFFNN=VAL("&H"+MID$(N$,P+P+1,2)):SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1
30 WIDTH32:KEYOFF:CLS:FORN=&HD540TO&HD9E0STEP32:READN$:R=0:FORP=0TO31:F=FNN
40 POKEN+P,F:R=R+F:NEXT:READF:IFR-FTHENN=(N+12224)/32:GOTO380ELSENEXT:READN$
50 R=0:FORP=0TO31:F=FNN:VPOKEP+1080,F:R=R+F:VPOKEP+&H38E0,255:NEXT:READF
60 IFR-FTHENN=79:GOTO380ELSEFORN=&H3800TO&H38C0STEP32:READN$:R=0:FORP=0TO31
70 F=FNN:VPOKEN+P,F:R=R+F:NEXT:READF:IFR-FTHENN=(N-11776)/32:GOTO380
80 NEXT:FORN=0TO6:READN$:R=0:FORP=0TO61:C=VAL("&H"+MID$(N$,P+1,1)):M=8:R=R+C
90 FORF=0TO3:POKEN*248+P*4+F+&HCE16,-((CANDM)>0):M=M/2:NEXTF,P:READF
100 IFR-FTHENN=N+88:GOTO380ELSENEXT:N$="ヘょりヘ^ユ":P$="ヘfユヘ^ユ":F$="ヘフラ:>レキタヘ^ユ"
110 PRINTN$P$F$P$F$P$N$P$F$P$F$P$"ヘ3ラ:>レ":DEFUSR=&HD552
120 M=USR(0):CLS:R=&HDA00:DEFUSR=&HD547:DEFUSR1=&HD941:DEFUSR2=342:VPOKE8208,97
130 VPOKE8209,81:VPOKE8210,51:VPOKE8211,221:RESTORE960:FORN=0TO3:READF,C,M,D
140 FORP=FTOC:LOCATEF,P:PRINTSTRING$(M,CHR$(D)):NEXTP,N:VPOKE6848,136
150 VPOKE6170,138:A=0:B=4:C=0:N$="EE1D788055EEDD1821118E1D1":P$="HIT SPACE KEY"
160 FORN=0TO4:READP:POKEN+R+151,P:FORP=1TO5:M=16:FORF=0TO3:M=M/2
170 IF(VAL("&H"+MID$(N$,N*5+P,1))ANDM)THENLOCATEP*4+F-1,N+3:PRINT"くあ"
180 NEXTF,P,N:READN$:LOCATE27,15:PRINT"CHAP":LOCATE27,18:PRINT"BALL":FORN=1TO23
190 PUTSPRITEN,,15,6:NEXT:LOCATE7,14:PRINTP$:FORN=0TO1:N=-STRIG(0):NEXT
200 GOSUB350:LOCATE9,10:PRINT"CHAPTER"C+1:LOCATE8,12:PRINTUSING"SCORE###00";A
210 LOCATE0,23:PRINT"SILGONあああああ   MONSTERあああああああ";:FORN=2TO20:POKEN+R,0:NEXT
220 POKER,96:POKER+1,80:M=LEN(N$):POKER+21,M:FORN=0TOM-1:P=VAL(MID$(N$,N+1,1))
230 F=N*10+R+22:POKEF+1,(NAND1)*128+16:POKEF+5,P+P+1-(P=5)*5:POKEF+6,PEEK(F+5)
240 POKEF+2,(NAND2)*64+16:POKEF+7,P:POKEF+8,RND(1)*198:POKEF+9,(11-P)*20-C
250 POKEF,1:PUTSPRITEN+1,,(P*11+8)AND15,P:NEXT:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16
260 SOUND10,16:SOUND12,4:FORN=62TO150:POKEN+R,0:NEXT:POKER+64,6:POKER+65,64
270 GOSUB350:PUTSPRITE0,(96,80),15,0:POKER+3,1:POKE&HD96D,C:M=USR1(0):M=USR(0)
280 GOSUB350:FORN=1TO5:A=A+PEEK(N+R+145)*(N-(N=5)*3):NEXT:IFPEEK(R+62)=1THEN330
290 SOUND6,31:SOUND12,62:SOUND13,0:B=B-1:IFBTHENP$="  DEAD!"ELSEP$="GAME OVER"
300 LOCATE9,10:PRINTP$:FORN=0TO687:NEXT:M=USR2(0):IFBTHEN200
310 LOCATE8,12:PRINTUSING"SCORE###00";A:LOCATE4,16:PRINT"CONTINUE? (SPC/ESC)"
320 IFSTRIG(0)THENA=0:B=4:GOTO200ELSEIFINKEY$=CHR$(27)THEN130ELSE310
330 LOCATE11,10:PRINT"CLEAR!":C=C+1:IFC=56THENC=0:RESTORE970
340 READN$:FORN=0TO687:NEXT:GOTO200
350 PUTSPRITE24,(240,183),1,7:LOCATE28,16:PRINTUSING"##";C+1:LOCATE28,19
360 PRINTUSING"##";B:FORN=0TO23:VPOKE6912+N*4,217:NEXT:FORN=0TO8:LOCATE3,N+11
370 PRINTSPC(21):LOCATE3,11-N:PRINTSPC(21):NEXT:RETURN
380 PRINT"ERR in"N*10:END
390 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  マシンゴ データ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 DATA B7C0CD5ED51808DD2100DADD363E00C3DED401620011DED4210018C359000100,3249
410 DATA 020B0410FCC906031106DA1A1CB720071C1C1C10F5C9CD36D8CD1ED87CFED9,3107
420 DATA 28EECD76D818EAC5D51106DA06031A1CB720091C1C1C10F5D1C1C91AC60895,3370
430 DATA 38F1FE1030ED1C1AC6089438E7FE1030E3E51D1DAF1226D9CD76D83E0DCD66D8,3964
440 DATA E1D1C11A3D280212C91C1C1AC6966F26DA4EE5DD7E41B7282C3DDD3541E607DD,3616
450 DATA 7E41280AC6B021611BCD4D0018170F0F0FC6F66F261A3E20CD4D00DD7E41B720,2768
460 DATA 04DD363E01E10D20C97DC6FB6F341D1A1D12D51D1D1D213030DD7E00FE603002,2828
470 DATA 2E90DD7E01FE50300226707C121D7D121D3E01123E1FCD66D878D1C379D8DD7E,3320
480 DATA 3FB7C07DC608DD9600D8FE10D07CC608DD9601D8FE10D0DD363F343E08E52103,3955
490 DATA 1BCD4D00DD3540DD7E402004DD363E02C6E66F261A3E20CD4D00E1C979FE043E,3279
500 DATA 0138013CC5D5F51D1D1D1D1A471D1A4FF1D1CDE8D6E32DE32847E32DE32842F5,3681
510 DATA AF914FAF9047F1CDE8D6E32DE3283204052805010100180301000 1CDE6D6AF91,3324
520 DATA 4FAF9047CDE6D6E32DE3281501FFFFCDE6D60404CDE6D60C0CCDE6D60505CDE6,4613
530 DATA D6C11C1A1DC93E02D5F5F51142DA3E10F51AB7280B7BC6055FF13D20F3F11830,3653
540 DATA F1573E109257F1D5F516DA121C7D121C7C121C79121C7812D1F1E5F50707C623,3441
550 DATA 6F261B3E0B92CD4D00F1E1C608CD79D8F1D1C906011116DA1A3D2827121CCD36,3277
560 DATA D81C1C1C78CD79D8CD3ED6CD87D51C1C1A4F1C1A3DCC7CD6121C1C7804DDBE15,3444
570 DATA 20D6C91C1A6F1C1A671D1DDDBE01284F7DDDBE00283CED5F4FE6023DCB612100,3031
580 DATA 0028036F180167E57D878787876F7C87878787671C1A856F1C1A84671D1DCD4C,2980
590 DATA D8E128D1D51C1C1C7D121C7C12D13E2118877CDDBE0121000138CC26FF18C87D,3235
600 DATA DDBE0021010038BF2EFF18BB06001142DA1A1CB7200B1C1C1C0578FEF020F1,2795
610 DATA C9F5CD36D8F13D20207CCD1ED87CFED928E4CD76D8CD3ED67DFEE038DA1D1DAF,4855
620 DATA 121C26D9CD76D818CD7DB7280CC64028087CB72804C66020D9CD29D818B8E60F,3548
630 DATA C07DE60FC0CD4CD8C01D1D121C26D9CD76D83E0818301A6F1C1C1A856F1D1D12,3022
640 DATA 1C1A671C1C1A84671D1D12C9D5E5AF577D6C620F0F0F29295F1911001819CD4A,2378
650 DATA 00E1D1C679C9D55F3E06CD93003E0D1E00CD9300D1C93E0890D5E525EB07076F,3602
660 DATA 261B7ACD4D002C7BCD4D00E1D1C9DD7E3FB7280DDD353F20083E0F21031BCD4D,2998
670 DATA 00DD7E04B7281EDD35041100DACD36D82200DAAFCD79D83E08CD4101CB472849,3289
680 DATA DD360500C93E08CD4101210002FE6F028E5CB7F28032C180FCB6728032D1808,2523
690 DATA CB7728032418 0125E57D87878787DD86006F7C87878787DD860167CD4CD8E1C8,3868
700 DATA 2202DADD360410189EDDCB0546C0DD3605011106DA06031AB728077BC6055F10,2646
710 DATA F6C93C12CD66D81CDD7E00126F1CDD7E0112671CCD76D8DD7E02121CDD7E0312,3379
720 DATA C9210404440E05CDDED9243CCDECD92C3CCDECD92CCDECD925CDECD9253CCDEC,4424
730 DATA D92C2C0D20E111EC031910D9210000AF9528095F16FF292929292929191116CE19,2367
740 DATA EB2106040603CDB4D90E051A13B72815CDDED92C2C243E89CDECD925CDECD925,3554
750 DATA CDECD918022C2C2C2C0D20DFD511EE0119D110D20E041A13B72815CDDED9243E,3106
760 DATA 89CDECD92CCDECD92CCDECD9252518022C2C2C2C0D20DFD511EE0119D1C93E87,3844
770 DATA CDECD92CCDECD924CDECD92DD5E516185D6C2600292929292919CD4D00E1D1C9,3973
780 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  キャラクタ データ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
790 DATA FEFEFE00EFEFEF00FF7F3F1F0F070301FFFFFFFFFFFFFFFF80C0E0F0F8FCFEFF,5814
800 DATA 030E1C3D6B77CA9DCA776B3D1C0E030080E07078ACDCA672A6DCAC7870E08000,3623
810 DATA 41E3491C48E34F3F7F6CFBD6FB7C1F00048E2470248EE4F8FC6CBED6BE7CF000,4206
820 DATA 030767F6FB7E351B357EFBF66707030080C0CCDEBEFC58B058FCBEDECCC08000,4333
830 DATA 3E6743110B357B7EEBC58B97C7630000008CC6D2A246AEFCBC58A01084CCF800,3824
840 DATA 7CFEC606060C381C0E0606C6C6FE7C00FEFCC0C0F8FCCE06060606C6C6FE7C00,3878
850 DATA 1E32076DCA9DFB16FB9DCA6D07321E00F098C06CA672BED0BE72A66CC098F000,4166
860 DATA 00000008060123060B091000020000000000080001020A0C08800C02000000000,982
870 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ガメン データ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
880 DATA AA54893B35050567491115D97C581405A16E26C88498236B54519AB5C7A2F1D,395
890 DATA 5DA64BA5F50D86C03CB1A794FC9317ED930694B354515661FBB51A5E4B693D,450
900 DATA F7782EF15A58D296EB2A9AE854141507A4C49780E08B6D9B6DB0AF8C360ACF,479
910 DATA 6C96DFFD578016EB6E8988E23377F7296A48797395574E615FA82926C949B2,472
920 DATA F8B6CB2F8BC4243E9B4AA00967D415B69E0E06A0BCC73479FFBDF2E8F1324C,492
930 DATA 5CC6603A78D48DB738225D282277220ACB8835B3500057C0750300D7C835E2,369
940 DATA 792657B60A154281BFEA974D5E165CAD82E54BBE58587D99521953610F5217,428
950 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ソノタ ノ データ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
960 DATA 0,22,27,137,0,21,26,135,2,19,22,137,3,19,21,32,2,3,4,7,14
970 DATA 111,1111,221,1233,313,141,24,44,2331,1411,3333,4322,454,1111,114,1443
980 DATA 444,4224,4143,3434,121,1123,1232,324,2534,4233,1334,1411,4212,3333
990 DATA 4323,1132,1322,3233,4444,4235,5333,4334,454,1451,2425,4531,4424,4151
1000 DATA 5444,3152,1111,4134,4244,1435,5111,55,454,5333,2252,4415
```



★今日，暇だったので，30分ほどエレベーターに乗って上がったり下がったりしていたら，頭がクラクラしてきた。（千葉県船橋市・流石19才）……【つぐ美：体感「エレベーター・アクション」ね！**編**：体感「ファイナルファイト」なんてことはしないように。】

MSX/2/2+/turboR用

ハシゴを使って屋上までいこう
移植版

TOP SECRET

●鈴木朝夫班長



MSX

内容

これは,あの森 巧尚のBASIC MAGICの名作, TOP SECRETのMSX移植版なのです!おそらしくくない画面がいいですねえ…!

遊びかた

ベリー君を,カーソル・キーで上下左右,スペース・キーでジャンプさせることができます。ゲームの目的はベリー君を屋上へ登らせることです。

が,はたと見るに上に登るためのハシゴがありません。大きいほうの窓にうまくジャンプすると,窓が開きます。水がでたらはずれです。当たるとハシゴが現れてくれます。捜しましょう。

操作方法

床の上を行ったりきたりするBOXにぶつかったり,床の穴に落ちるとミスです。が!BOXが穴にはまっているときは,なんと上をふみこえることができるのです。

プログラムのしくみ

窓の中身がアルファベットのときがあります。これはBONUSのつづりの1文字で,5文字集められるとBONUS得点になります。

入力方法

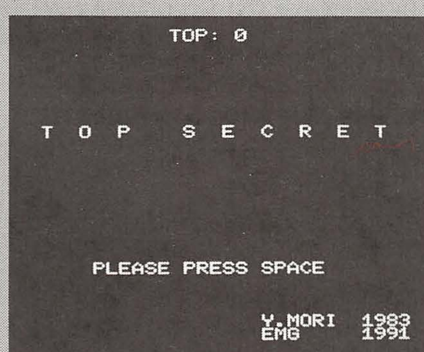
画面のどこかにかくされているハートを見つけると,これもBONUSになります。

苦労した点

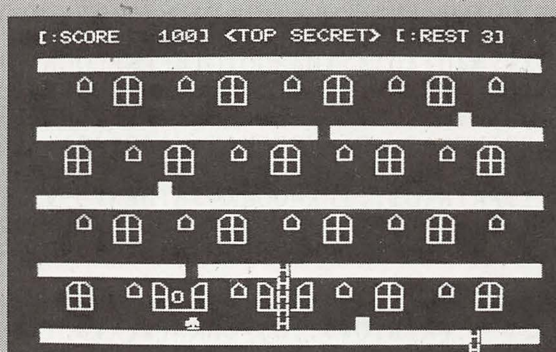
原作との相違点は,ハートが見つけやすくなったので点を下げたことと,BON



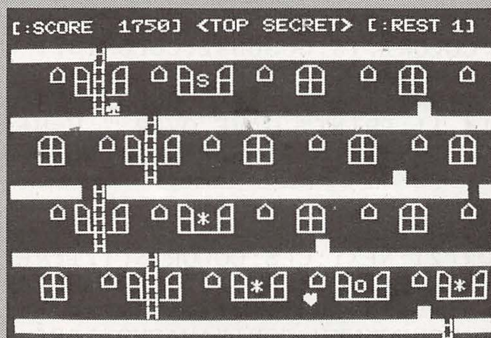
編:森 巧尚君の名作,TOP SECRETがMSXで登場です。むずかしいけどおもしろいですよ。
Dr.D:オリジナルがくせのないN-BASICだし,原作がしっかりしているので移植はひじょうに楽じゃったろう。床にはまりこんだ敵の上を通過できるなど,ハッとするアイデアがつめこまれた作品じゃ。みんな,ぜひ打ち込みたまえ。



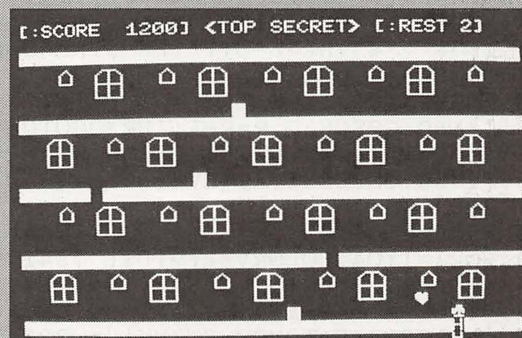
◀《写真1》これがタイトル画面です。右下にある名前が原作者です



◀《写真2》窓をうまくジャンプで開けるとハシゴがでてきます



▶《写真3》ハシゴが隠されている窓を見つけて屋上へいけばクリアです



▶《写真4》窓じゃないところにもハートなどの隠れキャラがあります

★うちの近くの本屋のおばさんは,図書券500円で480円のベーマガを買うと,「20円でガムでも買うかい」と毎月こりずに言ってくれる,とてもいいおばさんである(つづく)。(栃木県安蘇郡・ケンには勝てたのに15才)……【影:ラーメンは100円と思ってないか聞いてみて。】

USが異常にそろいにくいので点を上げたことです。

なんでもないゲームのように見えますが，窓を開けるための踏みきり地点＋床の穴＋BOXが穴にはまった上を踏みこえられる，の三つの要素が微妙に絡(から)みあってパズルになっていることに，やがて気がつくでしょう。

これは本当に見事です。見ただけでは絶対気付かないでしょう。やっぱり森さんは偉大です。それにこの画面！胸がワクワクというか，キュニというか，しそうなおもしろそーな画面をしているでしょう？←というこの一文に，「え？どこが？」という人もいるんでしょうねえ。ぽんぽん。

★　★

移植版TOP SECRETのプログラム・リスト

```
1 '●<TOP SECRET>●<ORIGINAL:1983 YOSHINAO MORI>●<TRANSPLANT:1991 TOMOO SUZUKI>●
2 CLEAR999,&HDE00:DEFINTA-Z:SCREEN0,,0:WIDTH40:KEYOFF:COLOR15,1,1:FORI=0TO23:VPO
KE2824+I,VAL("&H"+MID$("000000000408101000000008040201010FCFCFCFCFCFCFCFC",I+I+1,
2)):NEXT:DIMW(4,4),BX(4),BY(5),BV(4),BF(4),BG$(4):KEY1,"WIDTH80:LIST
3 A$=CHR$(31)+STRING$(3,29):CW$="afb"+A$+"hig"+A$+"neo":SW$=" ab"+A$+" no"+A$+"
 ":CL$="   "+A$+"   "+A$+"   ":A$=A$+STRING$(2,29):OW$="lb am"+A$+"hg♣hg"+A$+"n
ekeo":A$=CHR$(29)+CHR$(31):TA$="H"+A$+"H"+A$+"H"+A$+"H"+A$+"H"
4 FORI=0TO127:VPOKE2848+I,VPEEK(2176+I):NEXT
5 '●●● TITLE
6 GOSUB33:PRINTSPC(16)"TOP:"H*10:LOCATE6,7:PRINT"T O P   S E C R E T":LO
CATE10,17:PRINT"PLEASE PRESS SPACE":LOCATE23,21:PRINT"Y.MORI  1983":LOCATE23,22:
PRINT"EMG     1991":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:I=99:GOSUB32
7 S=RND(-TIME):R=3:LV=2:C=34
8 N=0:GOSUB33:GOSUB34:FORI=2TO22STEP5:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(40,"c");:NEXT:FORY=
3TO22STEP5:FORX=2TO34STEP4:LOCATEX,Y:IFN=0THENPRINTSW$;ELSEPRINTCW$;
9 N=1-N:NEXT:NEXT:FORI=1TOLV:X=INT(RND(1)*19)*2:Y=INT(RND(1)*3+1)*5+2:LOCATEX,Y:
PRINT" ";:NEXT:FORY=0TO4:FORX=0TO4:W(X,Y)=&H2A:NEXT:W(RND(1)*4,Y)=&H48:NEXT:FORI
=1TO5:Y=INT(RND(1)*4):X=INT(RND(1)*(5-YMOD2)):IFW(X,Y)<>&H2AGOTO11
10 W(X,Y)=ASC(MID$("BONUS",I,1))
11 NEXT:FORI=1TO4:BX(I)=(RND(1)*30)+5:BY(I)=I*5+1:BV(I)=(INT(RND(1)*2)+1)*2-3:LO
CATEBX(I),BY(I):BG$(I)=" ":PRINT"c";:BF(I)=0:NEXT:B=0:HY=INT(RND(1)*4+1)*5+0:HX=
INT(RND(1)*4)*8+6-(Y-1)MOD10:G$=" ":Q=0:X=C:Y=21:LOCATEX,Y:PRINT"♣"A$"H"A$"H";
12 '●●● MAIN
13 A=STICK(0)+STICK(1):IFA=1GOTO18ELSEIFA=5GOTO19ELSEIFA=3THENV=1:GOTO20ELSEIFA=
7THENV=-1:GOTO20ELSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)THENN=2:GOTO22ELSEG=VPEEK(X+Y*40+40):IFG<
>99ANDG<>72GOTO28
14 Q=1+QMOD4:LOCATEBX(Q),BY(Q):PRINTBG$(Q);:BX(Q)=BX(Q)+BV(Q):BY(Q)=BY(Q)+BF(Q):
BF(Q)=0:BG$(Q)=CHR$(VPEEK(BX(Q)+BY(Q)*40)):IFVPEEK(BX(Q)+BY(Q)*40+40)=32THENBY(Q
)=BY(Q)+1:BF(Q)=-1
15 LOCATEBX(Q),BY(Q):PRINT"c";:IFRND(1)<.02THENBV(Q)=-BV(Q)
16 IFBX(Q)<1ORBX(Q)>38THENBV(Q)=SGN(10-BX(Q))
17 IFBG$(Q)="♣"GOTO29ELSE13
18 IFG$<>"H"GOTO14ELSELOCATEX,Y:PRINTG$;:Y=Y-1:G$=CHR$(VPEEK(X+Y*40)):LOCATEX,Y:
PRINT"♣";:IFY=1GOTO30ELSEI=0:GOSUB32:GOTO14
19 IFVPEEK(X+Y*40+40)<>&H48GOTO14ELSELOCATEX,Y:PRINTG$;:Y=Y+1+(Y>21):G$=CHR$(VPE
EK(X+Y*40)):LOCATEX,Y:PRINT"♣";:I=0:GOSUB32:GOTO14
20 IFX+V=-1ORX+V=39GOTO14ELSELOCATEX,Y:PRINTG$;:X=X+V:G=VPEEK(X+Y*40):G$=CHR$(G)
:LOCATEX,Y:PRINT"♣";:G1=VPEEK(X+Y*40+40):IFG1<>99ANDG1<>72GOTO28ELSEIFG=99GOTO29
21 GOTO14
22 LOCATEX,Y:PRINTG$;:IFX=0ORX=38THENV=-V
23 X=X+V:Y=Y+1+(N>0)*2:N=N-1:G$=CHR$(VPEEK(X+Y*40)):I=1:GOSUB32:IFN=-2ANDG$="c"G
OTO29ELSEIFN=-2THENGOTO20ELSELOCATEX,Y:PRINT"♣";:IF(N=0ANDG$<>" ")ORX=HXTHENELSE
GOTO22
24 IFX=HXANDY=HYTHENS=S+100:I=50:GOSUB32:G$="♥":HY=0:GOTO27ELSEIFG$<>"i"GOTO22EL
SELOCATEX-2,Y-1:PRINTOW$;:G$=CHR$(W(X¥8,Y¥5)):S=S+5:I=5:GOSUB32:IFG$<>"H"GOTO26E
LSEIFX=BX((Y+1)¥5)THENBG$((Y+1)¥5)="H"
25 LOCATEX,Y-2:PRINTTA$;:GOTO27
26 IFG$<>"*"THENB=B+1:IFB=5THENS=S+500:I=60:COLOR1,15:GOSUB32:COLOR15,1
27 GOSUB34:GOTO22
28 FORY=YTO23:LOCATEX,Y-1:PRINT" ";:LOCATEX,Y:PRINT"♣";:I=9:GOSUB32:NEXT
29 I=150:GOSUB32:R=R-1:IFR>0GOTO8ELSELOCATE14,11:PRINT" GAME OVER ":H=H+(S>H)*(H
-S):LOCATE14,22:PRINT"PRESS SPACE";:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO5
30 I=300:GOSUB32:LV=LV*1.5:S=S+50:C=X:GOTO8
31 END
32 FORJ=0TOI:OUT&HAA,154:OUT&HAA,26:NEXT:RETURN
33 FORI=1TO4:COLORVAL(MID$("7541",I,1)):A=SQR(2):NEXT:CLS:COLOR15,1,1:RETURN
34 LOCATE0,0:PRINTUSING"[:SCORE#####0] <TOP SECRET> [:REST #]";S;R;:RETURN
35 '●-CM-● ｾｷﾈ+ﾙｰ+ﾗｯｷｨ+ｵｼﾞｶﾜ+etc.ｻﾝﾀﾁﾉｹﾞｷ｢ｶﾝｺﾝｷﾝｼｱﾀｰ｣ﾊｾﾞｯﾀｲｵﾓｼﾛｲﾉﾃﾞ,ﾐﾝﾅﾐﾆｲｷﾏｼｮｳ
36 '● 1991 <E>TOMOO SUZUKI ● 222 YOKOHAMASHI KOUHOKUKU TORIYAMACHO 1285-3-103 ●
```

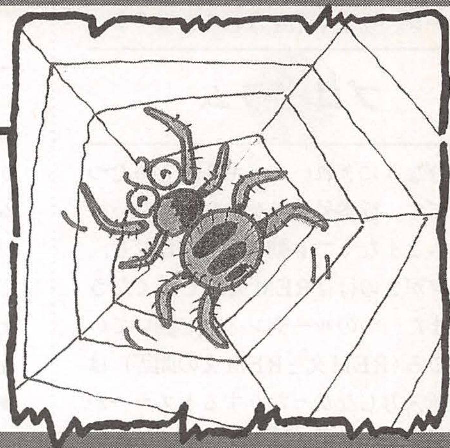

★【編：今月の議題は，「値段すえおきでページ数を増やす方法」についてです。つぐ美：再生紙を使ったら？Dr.D：やはり人件費を減らすしか……。影：なんで私のほうを見るんだ！一同：キラリ☆】(茨城県つくば市・天才WXY)……【影：キラリじゃないってば。】

MSX/2/2+/turboR用

風にのって糸を張れ！グッドな作品

くもの糸(いと)はり

●HHS SOFT



ごあいさつ

中学時代，教育ソフト，文化祭ソフト，ビデオEDIT，グラⅢMSX移植未遂等数多くの活動をしてきたHHS・SOFTが送るオリジナル・ゲーム「くもの糸はり」をどうぞよろしく（なんて大げさな）！

内容＋遊びかた

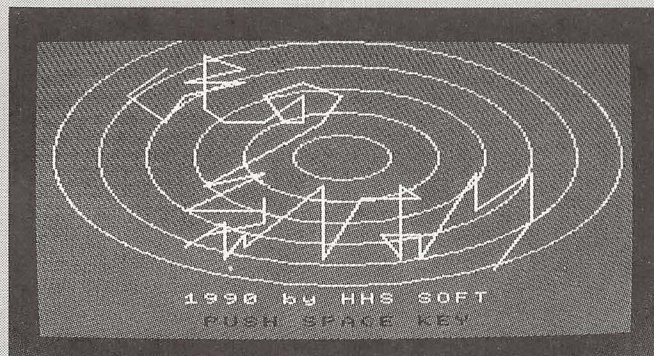
くもって風をうまく利用して糸を張るって知ってましたぁ？この話を聞いて作ったゲームです。

BASICをZ80モードで立ち上げて…(turbo RはINPUTのとき速すぎると思う）入力し，セーブしてRUNします。タイトルがでたら**第1表**を見てスタートします。

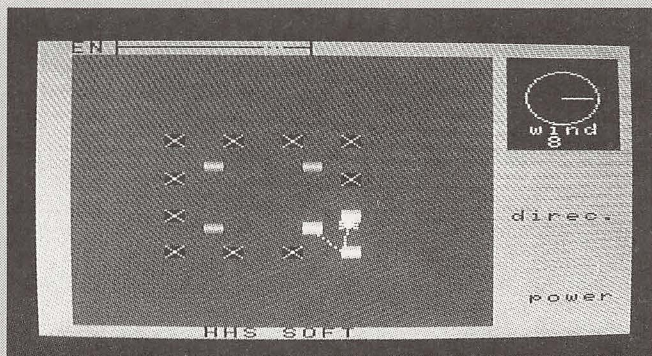
画面が変わり右に三つのメータ，左に赤，黒のブロック，青のブロックに白いクモがいます。赤いブロックを糸で結んですべて青くするとステージ・クリアです。まわりの壁や黒ブロックにぶつかると左上のエネルギー・グラフが減り，絶えきれないダメージをうけるとゲーム・オーバー。壁のダメージは大です。

では糸での結びかた。右のメータは上が風向風力，中がクモの進む方向，下がクモの進む力です。方向→力の順に入力します。左右キーで調節，スペース・キーで決定します。方向入力のとき，上キーを押すと3回だけ風を変えられます。運を天にまかせてください。

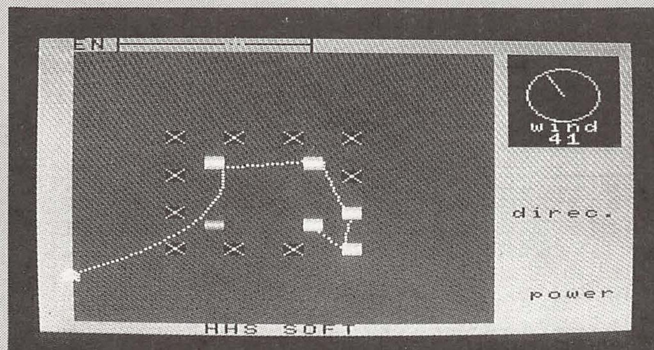
また，力入力のとき，力を最少（左キーを押しきった状態）でスペース・キーを押すと方向入力にもどります。風向と風力を考えて…クモが飛んでいきます。ブロックに当たるとそれは青くなります。壁にぶつかったら壁に対して角度をできるだけつけて飛んでください。でないと，



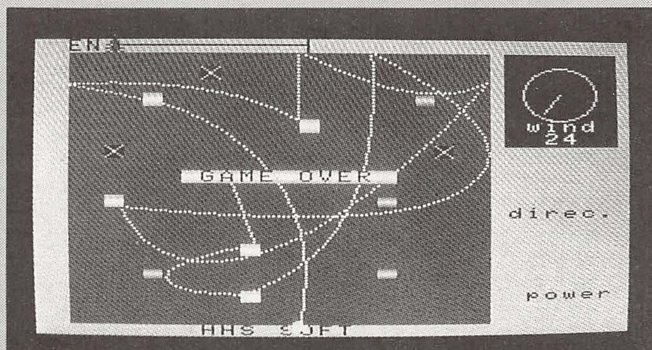
▲《写真1》これがタイトル画面です。強引な一筆書きがグッドだね



▲《写真2》風の方向と強さを頭にいれて飛ぶ方向を決めよう



▲《写真3》風をよみまちがえるとこうなる。壁にぶつかるとエネルギーが減る



▲《写真4》糸をはるときに一筆書きに挑戦してみるのもおもしろいよ

★ベーマガはマイコンBASICマガジンの略なのに，何でマシン語のプログラムも載せるんですか？（茨城県勝田市・佐藤幸治15才）……
【Dr.D：「BASIC」という部分には，ベーマガは初心者にもわかりやすい雑誌だという意味もこめられておるんじゃよ。】

ハマッてしまいます。固定ステージは7ステージ。うまく糸をはれるかな？

プログラム

自分なりにきれいスッキリまとめたつもりです。行番号の1ケタが0でない行は打ちこまなくても動きます。ただし，1ケタが2の行はREM文にしてください。また一つのルーチンとして働いているところ(REM文とREM文の間等) は1か所入力しなかったりするとエラーがでる場合が多いので，1ケタが0の行以外すべて省略するように(オンキョウ・ルーチンは気合いを入れて作ったのでぜひ入力してくれ／)。

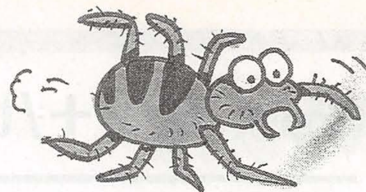
ステージ・データは赤ブロック数，黒ブロック数。赤x赤y…黒x黒yとなっています。xとy座標は22×22マスでA～Vのアルファベットで表します。はじめの赤ブロックがスタート地点です。赤は2個以上，黒は1個以上必ず入れてください。ステージ制作の参考にしてください。

またねーっ

風を考えて飛ばす，というのはあの「と○でのこうぼう」に共通するところがありますが，トップビュー(？)のこのゲームは一味ちがうと思います。対戦ではないけれど，自分の家を作る気持ちでやってください。美しい効果音でさらにもり上がってください。

★参考

●HC-80/88高機能活用法の円を描くプログラム



《第1表》スタート時のモード選

スペース	固定ステージ・モード
スペース＋↑	ランダム・モードI
スペース＋↑＋→	ランダム・モード2
スペース＋→	コンテニュー・モード

《第2表》変数表

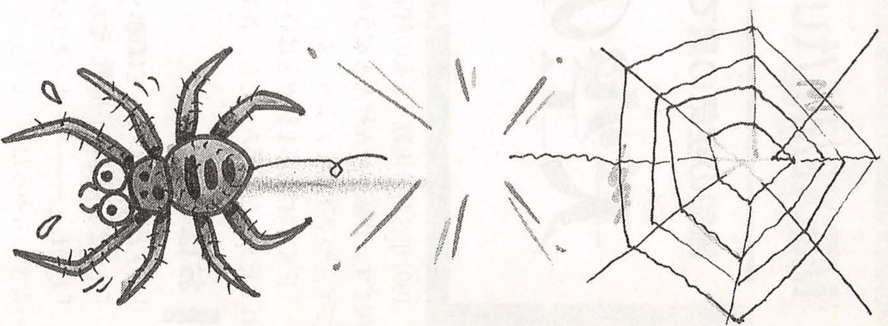
PX, PY, PM$, PC	サブ・ルーチン・エントリー・パラメータ
MD	ゲームモード
DA$	面データ文字列
X, Y	クモの座標
CX(n), CY(n)	円の座標
WI	風向
WP	風力
PA(n)	入力パラメータ
ZX, ZY, ZN, ZM	クモの座標増量
EN	クモのエネルギー
BK, BN	赤ブロック数カウンター
WK	風向を変えた回数
	その他

くもの糸はりのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,0:PLAY"T127","T127","T127"
20 CLEAR 300:DEFINT A-W:DEFSNG X-Z:A=RND(-TIME)
30 DIM CX(46),CY(46),PA(1)
40 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS #1
50 FOR I=1 TO 15 STEP 2
60 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("183C3CDB3CFF3CDB",I,2)))
70 NEXT I
80 SPRITE$(0)=A$
90 FOR I=0 TO 46
100 CX(I)=-14*SIN(I/7.3):CY(I)=14*COS(I/7.3)
110 NEXT I
120 '=ﾀｲﾄﾙ ｺｰﾙ & ﾓｰﾄﾞ ｾｯﾄ=
130 COLOR 15,12,1:CLS:GOSUB 1662
140 PM$="1990 by HHS SOFT":PX=8:PY=20:PC=11:GOSUB 1070
150 PM$="PUSH SPACE KEY":PX=9:PY=22:PC=1:GOSUB 1070
160 GOSUB 1442
170 ON 1+STRIG(0) GOTO 170
180 MD=STICK(0)+1:IF MD>4 THEN MD=0
190 GOSUB 1482:PX=1000:GOSUB 1630
200 COLOR 1,14,1:CLS
210 RESTORE 1790
220 '=ｽｸﾘｰﾝ ﾘｾｯﾄ=
230 LINE(198,8)-(247,64),1,BF
240 FOR I=32 TO 164 STEP 56
250 CIRCLE(222,I),16,5
260 NEXT I
270 PM$="wind":PX=26:PY=6:PC=7:GOSUB 1070
280 PM$="HHS SOFT":PX=9:PY=23:PC=1:GOSUB 1070
290 PM$="direc.":PX=25:PY=13:GOSUB 1070
300 PM$="power":PX=26:PY=20:GOSUB1070
310 PM$="EN├────────┤":PX=2:PY=0:GOSUB1070
320 EN=11
330 '=ｽｸﾘｰﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾘｰﾄﾞ & ｾｯﾄ ｺｰﾙ=
340 READ BK,A,DA$
350 LINE(16,8)-(191,183),12,BF
360 IF BK=0 THEN 1020
370 ON MD GOSUB 1290,1290,1280,1290
380 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),15,0:BN=BK
390 '=ﾌｳﾘｮｸ&ｶｻﾞﾑｷ ｾｯﾄ & ｲﾝﾌﾟｯﾄ=
400 PUTSPRITE1,(EN*8+24,-1),5-(EN<4),0
410 ' ﾌｳﾘｮｸ&ｶｻﾞﾑｷ
420 LINE(222,32)-(222+CX(WI),32+CY(WI)),1
430 LINE(200,56)-(240,64),1,BF
440 WI=RND(-TIME)*45
450 WP=RND(-TIME)*50
460 LINE(222,32)-(222+CX(WI),32+CY(WI)),5
470 PM$=STR$(WP):PX=26:PY=7:PC=15:GOSUB 1070
480 ' ｲﾝﾌﾟｯﾄ
490 FOR I=0 TO 1
500 LINE(222,144)-(222,160),5
510 LINE(222,88+I*56)-(222+CX(PA(I)),88+I*56+CY(PA(I))),14
520 ST=STICK(0):ON I+1 GOSUB 590,630
530 LINE(222,88+I*56)-(222+CX(PA(I)),88+I*56+CY(PA(I))),5
540 IF STRIG(0) THEN GOSUB 1482:NEXT ELSE 500
550 ON -(PA(1)=0) GOTO 490
560 ZX=-(CX(PA(0)))*PA(1):ZY=CY(PA(0))*PA(1):WK=0
570 GOTO 670
580 ' ﾎｳｺｳ
590 IF ST=3 THEN PA(0)=PA(0)+1:IF PA(0)=46 THEN PA(0)=0
600 IF ST=7 THEN PA(0)=PA(0)-1:IF PA(0)=-1 THEN PA(0)=45
610 RETURN
620 ' ﾁｶﾗ
630 IF ST=3 AND PA(1)<45 THEN PA(1)=PA(1)+1
640 IF ST=7 AND PA(1)>0 THEN PA(1)=PA(1)-1
650 RETURN
660 '=ｸﾓ ｲﾄﾞｳ=
670 ON -(ZX=0 AND ZY=0) GOTO 720
680 IF ABS(ZX)<ABS(ZY) THEN ZN=ZX/ABS(ZY):ZM=ZY/ABS(ZY)
690 IF ABS(ZX)>ABS(ZY) THEN ZN=ZX/ABS(ZX):ZM=ZY/ABS(ZX)
700 IF ABS(ZX)=ABS(ZY) THEN ZN=ZX/ABS(ZX):ZM=ZY/ABS(ZY)
710 X=X+ZN*2:Y=Y+ZM*2
720 ZX=ZX+CX(WI)*WP/35
730 ZY=ZY+CY(WI)*WP/35
740 PUTSPRITE 0,(X-4,Y-4),15,0
```


★大ブームになったイースだが，レアのハーモニカの曲が「太陽の神殿」のオープニングのものだと，いったい何人知っているだろう？(新潟県上越市・松木貴幸18才)……【編：「AVG&RPGⅢ」を読めばすぐわかるよ／と，さりげなく宣伝しておこう。】

```
750 ON POINT(X,Y) GOTO 790,,,760,760,850,760,850,850,,850,770,,790
760 GOTO 670
770 PSET(X,Y),15:GOTO 670
780 '=ショウトツ クロ&カベ=
790 ON -(X<17 OR X>190 OR Y<9 OR Y>182) GOTO 810
800 PX=X/8:PY=Y/8:GOSUB 1170:EN=EN+1
810 EN=EN-2:ON -(EN<1) GOTO 900
820 GOSUB 1502
830 GOTO 400
840 '=ショウトツ アカ=
850 PX=X/8:PY=Y/8:GOSUB 1170
860 GOSUB 1522
870 BN=BN-1:ON BN GOTO 970
880 GOTO 400
890 '=ゲーム オーバー=
900 FOR I=8 TO 18
910 PX=I:PY=10:GOSUB 1170:NEXT I
920 PM$="GAME OVER":PX=9:PY=10:PC=1:GOSUB1070
930 GOSUB 1542:PX=7000:GOSUB 1630
940 PUTSPRITE0,(0,208)
950 IF MD=4 THEN EN=10:GOTO 350 ELSE 130
960 '=ステージ クリア=
970 FOR I=10 TO 16
980 PX=I:PY=10:GOSUB 1100:NEXT I
990 PM$="CLEAR!":PX=11:PY=10:PC=15:GOSUB1070
1000 GOSUB 1582:PX=5000:GOSUB 1630
1010 GOTO 340
1020 RESTORE 1790:MD=MD+1
1030 IF MD>3 THEN MD=1
1040 GOTO 340
1050 '=サブルーチン=
1060 ' モジレツ PUT
1070 PSET(PX*8,PY*8),POINT(PX*8,PY*8)
1080 COLOR PC:PRINT #1,PM$:RETURN
1090 ' アカ ブロック PUT
1100 PX=PX*8:PY=PY*8
1110 LINE(PX,PY)-(PX+7,PY+7),6,BF
1121 LINE(PX,PY+1)-(PX+7,PY+6),8,BF
1131 LINE(PX,PY+2)-(PX+7,PY+5),9,BF
1141 LINE(PX,PY+3)-(PX+7,PY+4),11,BF
1150 RETURN
1160 ' アオ ブロック PUT
1170 PX=PX*8:PY=PY*8
1180 LINE(PX,PY)-(PX+7,PY+7),4,BF
1191 LINE(PX,PY+1)-(PX+7,PY+6),5,BF
1201 LINE(PX,PY+2)-(PX+7,PY+5),7,BF
1211 LINE(PX,PY+3)-(PX+7,PY+4),15,BF
1220 RETURN
1230 ' クロ ブロック PUT
1240 LINE(PX*8,PY*8)-(PX*8+7,PY*8+7),1,BF
1251 PM$="X":PC=14:GOSUB 1070
1260 RETURN
1270 ' ステージ セット
1280 A=A*2
1290 FOR I=1 TO BK*2 STEP 2
1300 ON MD GOSUB 1370,1400,1400,1370:GOSUB 1100
1310 IF I=1 THEN X=PX+4:Y=PY+4:GOSUB 1180
1320 NEXT I
1330 FOR I=BK*2+1 TO BK*2+A*2 STEP 2
1340 ON MD GOSUB 1370,1400,1400,1370:GOSUB 1240
1350 NEXT I
1360 RETURN
1370 PX=ASC(MID$(DA$,I,1))-63
1380 PY=ASC(MID$(DA$,I+1,1))-64
1390 RETURN
1400 PX=RND(1)*23+2:PY=RND(1)*23+1
1410 ON -(POINT(PX*8,PY*8)<>12) GOTO 1400
1420 RETURN
1430 ' オンキョウ
1442 B$="L16O6DGBO7DO6B1"
1451 A$="V14"+B$:B$="V12R16"+B$
1461 PLAY A$,B$
1470 RETURN
1482 PLAY"V14L32O6GECV13GECV11GECV9GEC","R32V12L32O6GECV13GECV11GECV9GEC"
1490 RETURN
1502 PLAY"V15L16O3CR16V14CR16V12C","V15L32N1N2N3N4N5V14N6N7N8N9N10V13N11N12N13"
1510 RETURN
1522 PLAY"V14L32O6CEGV13CEGV11CEGV9CEG","R32V12L32O5CEGV13CEGV11CEGV9CEG"
1530 RETURN
1542 B$="L64N1N2N3N4N5N6N7N8N9N10N11N12N13N14N15N16N17N18L2N20"
1551 A$="V15"+B$:B$="V13R32"+B$
1561 PLAY A$,B$
1570 RETURN
1582 A$="V14M10000O4L16CDEFGABO5C4L12S1DDDV14E2"
1591 B$="R16V12O4L16CDEFGABO5C4L12D4E2"
1601 PLAY A$,B$
1610 RETURN
1620 ' ウェイト
1630 FOR I=0 TO PX:NEXT I
1640 RETURN
1650 ' タイトル
1662 FOR I=20 TO 120 STEP 20
1671 CIRCLE(128,70),I,11,,,.7
1681 NEXT I
1691 RESTORE 1741:PSET(56,16)
1701 FOR I=0 TO 42
1711 READ A,B:LINE -(A*8,B*8)
1721 NEXT I
1730 RETURN
1741 DATA 5,4,7,6,8,4,11,3,8,3,11,2,9,1,9,5,10,6,12,6,14,4,14,6,13,6,12,4,14,3
1751 DATA 16,4,15,6,9,11,12,10,8,13,12,13,12,12,12,14,9,15,8,16,10,14,10,17,11
1761 DATA 15,11,16,15,11,15,17,17,12,20,12,19,11,19,17,18,15,20,15,20,17,23,10
1771 DATA 23,13,26,10,26,14,24,18
1780 '=ステージ データ=
1790 DATA4,12,MNHIMIHNFGIGLGOGFJOJFMOMFPIPLPOP
1800 DATA9,4,IJEDSDMFCLQLJPERQRHBCHTHJT
1810 DATA4,5,KMLCEIRIKNKPKRKTKV
1820 DATA8,7,TBMDJGHKVKJOMRTTPEPGPIPKPMPOPQ
1830 DATA5,14,LKHGPGHOPOJENELGFIRIKJMJKLMLFMRMLOJQNQ
1840 DATA6,10,LKNDGHAKGNNRMCOEFHHHAJALFNHNOQMS
1850 DATA13,31,JLAABACADAEAQDQSAVBVCVDVEVFABBCBDBFBPCQCRCPDRDPEQERECLGLMLQLULPRQ
RRRPSRSPTQTRTBUCUDUFUFV
1860 DATA 0,,
1870 '
1880 '
1890 '
1900 '
1910 '
1920 '
1930 '
1940 '
1950 '
1960 '
1970 '
1980 '
1990 '
2000 '
2010 '
2020 '
2030 '
2040 '
2050 '
2060 '
```



★同じぐうたら社員でも，やるときはやる山岡さんのほうが影さんよりは偉いと思う。(東京都町田市・WYBERN 19才)……【影：私だって，やるときにはやるぞ！栗田さん。つぐ美：本当かしら？ねえ，富井副編集長？Dr.D：誰のことだ，おい？】

MSX2/2+/turboR(VRAM128K)用

風船の空気の量で移動がきまる新アイデア

天空(てんくう)のケイク

●Rika's



1991年8月号掲載「王家の財宝」の続編です。作風がぜんぜんちがうのがウリです。つぐ美さん！よろしく。

「王家の財宝」第2弾!!とはいってもだれも覚えてないだろーしな。きてます。

おはなし

「ねぇねぇ，聞いてってば聞いて!!」

「なによぉ，しっかり聞いてるわよぉ」

「あのねぇ――――もったいぶっちゃったりしちゃったりして！」

「あんた脳みそ，くさってんじゃないのお？」

「余計なお世話よ。それより，すっごいの。お空にケーキが浮かん………あれえ，どっかいっちゃったのお。まあいいや。あたし1人で食べにいこっと!!」

さて，行きますか

カーソル・キーの右，左のみ使用します。上下の移動は風船の空気によって決まります。6～9＝浮かぶ。5＝静止する。1～4＝下降する。0になると海へ落ちてしまいます。

また流れ星に当たると一撃で風船が割れてしまいます。そんなことを頭において画面上のケーキをすべて集めてください。すべて取ると面クリアで1UPします。風船を取ると…。

どこが変わったか

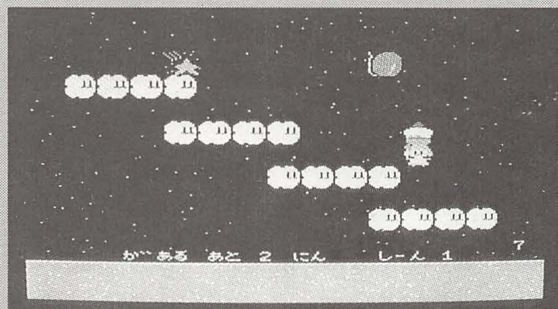
王家の財宝をプレイした人ならわかりますね。グラフィックです。また，つぐ美さんの指摘のあった，アイデアも盛り込みました。

あい変わらずむずかしいですが，今回は通りぬけられる壁などのトラップはありません。

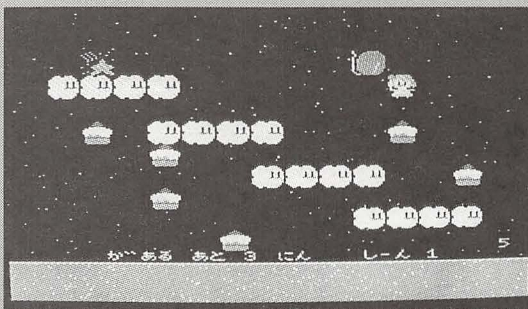
またなぜ**リスト1・2**にわかれているかといいますと，グラフィックの描き込みがひじょうに遅く，**リスト2**のデバッグがめんどうくさいのです。PSETで描くのは，修正・改造のために，手間をかけています。

えーと

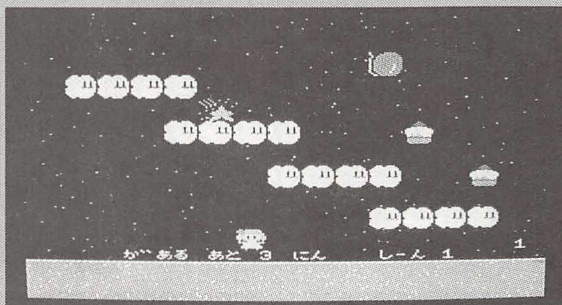
改造法ですが，グラフィックはドットで描かれています。カラー・パレットはいじってませんから，カラーコード16進で，好きなように打ち込んでくださいね。他は変数表を参照のこと。



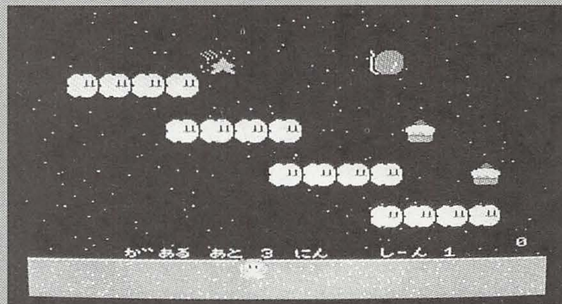
▲《写真1》右下の空気の量を見ながら上へ下へとケーキを食べてください



◀《写真2》風船を取ると空気の量が9にもどって上へのぼっていきます



▶《写真3》もうこうなると海に落ちるしかない。つぎのがあるので，残りの2個を取りにいこう



▲《写真4》上にのぼってから下におりるまでの間に全部のケーキを取ってください

★ベーマガでひさびさに流行語が生まれましたね。それはもちろん，やんま先生の「○○好きぃぃぃぃぃ」(富山県氷見市・S.K16才)……【つぐ美：あまり，やんまさんをいじめないであげてね。結構悩んでるみたいだから。影：キラリ☆も流行語にするぞ。】

おしまいに

自分は３人います。０人でエンド。リプレイはリターン・キーで行ないます。ぜんぜん関係ないけど王家の財宝３も企画中ですので，よろしく。じゃあね〜!!

打ち込みかたでございます

(1)**リスト１**を打ち込んでセーブ
(2)**リスト２**を打ち込んでセーブ。
(3)**リクト１**をLOADし，RUN。
(4)**リスト２**をLOADし，RUN。
(5)遊ぶ。

★参考資料★

○「王家の財宝」
○ベーマガ'90年６月号　松浪明彦さん
「きれいになりたい」
○つぐ美さんのアドバイス

★追伸★

リスト１は，結構時間がかかります。何もでてきませんが，気長に待ってください。

リスト２実行後（または中断）の場合**リスト１**を実行し直す必要はありません。

《第１表》変数など

```
G……………………………自分の数
D……………………………面数
XX, YY…………………自分の座標
TX, TY…………………敵の座標
N(n, n)…………0…＞通路
          …………1…＞壁
          …………2…＞ケーキ
          …………3…＞風船
スプライト･0, 1, 2…＞女の子
               3…＞おっさん
               4…＞流れ星
ページ    0………＞メイン･スクリーン
          1………＞キャラ
          2………＞背景
```


《リスト１》天空のケイクのキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:A=RND(-TIME):SET PAGE 1,1:CLS:SET PAGE 0,1
30 FOR I=100 TO 116 STEP 16:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 2
40 READ A$:FOR L=0 TO 15:PSET(L+K*16,I+J),VAL("&H"+MID$(A$,L+1,1)):NEXT L,K,J,I
50 SET PAGE 2,2:CLS:SET PAGE 0,2:LINE(0,180)-(255,180),15:PAINT(0,181),4,15
60 FOR I=0 TO 250
70 PSET(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*180)),FIX(RND(1)*14)+2
80 PSET(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*30)+181),15:NEXT
90 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥CAKE♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥FUSEN♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥MOON♥♥♥♥♥♥
100 DATA 0000000880000000,F000000DDDDD000,00000000AAAA0000
110 DATA 0000008888000000,F0000DDDDDDDDD00,000000000AAAA000
120 DATA 0000088888800000,0F00DDDDDDDDDDD0,000000000AAAAA00
130 DATA 0000008888000000,0F0DDDDDDDDDDDDD,000000000AAAAAA0
140 DATA 0000FFFFFFFF0000,F00DDDDDDDDDDDDD,000000000AAAAAA0
150 DATA 00FFFFFFFFFFFF00,F0DDDDDDDDDDDDDD,000000000AA1AAAA
160 DATA 0FFFFFFFFFFFFFF0,F0DDDDDDDDDDDDDD,000000000AA1AAAA
170 DATA 0FFFFFFFFFFFFFF0,F0DDDDDDDDDDDDDD,A0000000AAA1AAAA
180 DATA 0FFFFFFFFFFFFFF0,F0DDDDDDDDDDFDDD,AA000000AAA1AAAA
190 DATA 00FFAFFAAFFFFF00,F0DDDDDDDDDDFDDD,AAAA00088888AAAA
200 DATA 00FAAAAAAAFFFF00,F0DDDDDDDDDFDDDD,AAAAAAAAAAAAAAAA
210 DATA 0088888888888800,F0DDDDDDDDDFDDDD,0AAAAAAAAAAAAAA0
220 DATA 00AAAAAAAAAAAA00,F0DDDDDDDDDDDDD0,00AAAAAAAAAAAAA0
230 DATA 00AAAAAAAAAAAA00,F00DDDDDDDFDDDD0,00AAAAAAAAAAAA00
240 DATA 00AAAAAAAAAAAA00,0F00DDDDDDDDDD00,000AAAAAAAAAA000
250 DATA 000AAAAAAAAAA000,00FF0DDDDDDDD000,00000AAAAAA00000
260 '♥♥♥♥♥♥♥♥KU.MO♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥STAR♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥SUN♥♥♥♥♥♥
270 DATA 000FFF00FFFF0000,0000000AA0000000,0000007777700000
280 DATA 00FFFFFFFFFFF000,000000AAA0000000,0000077777770000
290 DATA 0FFFFFFFFFFFFF00,000000AAA0000000,000077777777FF00
300 DATA FFFFFFFFFFFFFF00,00000AAAAA00000,00007777777FFFF0
310 DATA FFFFFFFFF1FF1FF0,0000AAAAAAA0000,00077777777FFFF0
320 DATA FFFFFFFFF1FF1FF0,AAAAAA1AA1AAAAAA,000AAAAAAAA0FF00
330 DATA FFFFFFFFF1FF1FF0,AAAAAA1AA1AAAAAA,0007777777700000
340 DATA 0FFFFFFFF1FF1FF0,0AAAAA1AA1AAAAA0,000AAAAAAAA00000
350 DATA 0FFFFFFF888888F0,00AAAA1AA1AAAA00,A0AAA1AA1AAA00A0
360 DATA FFFFFFFFFFFFFFF0,000AAA8888AAA000,00AAA1AA1AAA0000
370 DATA FFFFFFFFFFFFFFF0,0000AAAAAAAA0000,00AAA1AA1AAA0000
380 DATA FFFFFFFFFFFFFFF0,000AAAAAAAAAA000,00AAA1AA1AAA00A0
390 DATA FFFFFFFFFFFFFF00,00AAAAAAAAAAAA00,A0AAA8888AAA0000
400 DATA 0FFFFFFFFFFFFF00,0AAAAAAAAAAAAAA0,00AAAAAAAAAA0A00
410 DATA 00FFFFFFFFFFF000,AAAAAAA00AAAAAAA,000AAAAAAAAA0000
420 DATA 000FF00FFFFF0000,AAAAA000000AAAAA,0A00AAAAAAA00A000
430 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

★ぼくは，ストⅡでリュウ以外使ったことがありません。ああ，ぼくも「リュウ・ケン部屋」に入りたい……。（新潟市・**クレアラシル14才**）……【**やんま：「リュウ・ケン部屋」は厳しいぞ。まずは「ストⅡ虎の穴」を読んで実力をつけてくるんだな。**】

《リスト2》天空のケイクのメイン・プログラム・リスト

```
10 '┌────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
20 '│   TENKU NO CAKE───FOR MSX 2/2+(VRAM128kb)───OUKE NO ZAIHOU───NO.2   │
30 '└────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
40 '♥♥♥♥♥♥♥♥SHOKI SETTEI P.♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
50 SCREEN 5,2,0:COLOR 15,1,1:CLS:A=RND(-TIME):OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1:PLAY"T
100S0"
60 DIM N(14,10):X=100:Y=100:G=3
70 FOR I=0 TO 4:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE
$(I)=B$:NEXT
80 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR J=0 TO 15:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:COLOR
SPRITE$(I)=B$:NEXT
90 FOR I=0 TO 10 STEP 10:FOR J=0 TO 14:N(J,I)=1:NEXT J,I
100 FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 14 STEP 14:N(J,I)=1:NEXT J,I
110 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥TITLE♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
120 SET PAGE 0,0:COPY(0,0)-(255,211),2 TO (0,0),0
130 PSET(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*180)),FIX(RND(1)*14)÷2:PSET(FIX(RND(1)*256),
FIX(RND(1)*30)+181),15
140 LINE(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*180))-(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*180)),1
150 LINE(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*30)+181)-(FIX(RND(1)*256),FIX(RND(1)*30)+181
),4
160 ON FIX(RND(1)*4)+1 GOTO 170,180,190,200
170 A=3:GOTO 210
180 A=-3:GOTO 210
190 B=3:GOTO 210
200 B=-3
210 X=X+A:Y=Y+B
220 IF X<0 THEN X=0:GOTO 240
230 IF X>239 THEN X=239
240 IF Y<0 THEN Y=0:GOTO 260
250 IF Y>163 THEN Y=163
260 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(X,Y),,I:NEXT:IF INKEY$="" THEN 130
270 '♥♥♥♥♥♥♥♥STAGE SETTEI P.♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
280 CLS:D=D+1:IF D=12 THEN 900
290 GOSUB 860:FOR I=1 TO 9:READ A$:FOR J=1 TO 13:N(J,I)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT J
,I:A=FIX(RND(1)*4)+1
300 COPY(0,0)-(255,211),2 TO (0,0),0
310 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 13:ON N(J,I)+1 GOTO 400,320,370,380
320 ON A GOTO 330,340,350,360
330 X=32:Y=100:GOTO 390
340 X=0:Y=116:GOTO 390
350 X=16:Y=116:GOTO 390
360 X=32:Y=116:GOTO 390
370 X=0:Y=100:GOTO 390
380 X=16:Y=100
390 COPY (X,Y)-(X+15,Y+15),1 TO (J*16+6,I*16+10),0
400 NEXT J,I
410 H=0:G=G+1
420 XX=13:YY=9:TX=1:TY=1:F=9:C=0:FF=0:T=0:FM=0:GOSUB 840:GOSUB 850:GOSUB 880:GOS
UB 890
430 PLAY"M300006C8E16E16E16G8"
440 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥MAIN♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
450 FF=FF+1:X=0:GOSUB 880:IF FF<5 THEN 480
460 FF=0:IF F>5 THEN Y=-1:GOTO 520
470 IF F<5 THEN Y=1:GOTO 520
480 Y=0:ON STICK(0) GOTO 610,610,500,610,610,610,510,610
490 GOTO 610
500 X=1:GOTO 520
510 X=-1
520 ON N(X+XX,Y+YY)+1 GOTO 530,610,550,570
530 XX=XX+X:YY=YY+Y:GOSUB 840:IF XX=TX AND YY=TY THEN 760
540 GOTO 610
550 H=H+1:PLAY"M100006C8":XX=XX+X:YY=YY+Y:GOSUB 840:GOSUB 870:N(XX,YY)=0:IF H=10
 THEN 280
560 GOTO 610
570 F=9:PLAY"M100005A8":XX=XX+X:YY=YY+Y:N(XX,YY)=0:GOSUB 840:GOSUB 870
580 FX=FIX(RND(1)*13)+1:FY=FIX(RND(1)*9)+1:IF N(FX,FY) THEN 580
590 N(FX,FY)=3:COPY(16,100)-(31,115),1 TO (FX*16+6,FY*16+10),0
600 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥TEKI♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
610 IF T AND FIX(RND(1)*16) THEN 630
620 TT=FIX(RND(1)*4)+1
630 X=0:Y=0:ON TT GOTO 640,650,660,670
640 X=1:GOTO 680
650 X=-1:GOTO 680
660 Y=1:GOTO 680
670 Y=-1
680 IF N(TX+X,TY+Y) THEN T=0:GOTO 710
690 TX=TX+X:TY=TY+Y:T=1:GOSUB 850:IF XX=TX AND YY=TY THEN 760
700 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥FUSEN♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
710 FM=FM+1:IF FM>10 THEN F=F-1:FM=0:GOSUB 880:GOTO 730
720 GOTO 740
730 IF F<1 THEN 760
740 GOTO 450
750 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥SHINJATTAYO-♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
760 G=G-1:Y=YY*16+10
770 PLAY"M1000005C2":FOR I=Y TO 212 STEP 2:FOR J=0 TO 2:PUT SPRITE J,(XX*16+6,I)
,,J:NEXT J,I:IF G THEN 800
780 GOSUB 860
790 PSET(100,90):PRINT#1,"お し ま い":PLAY"M5000L406F#C#8C#8D#4C#2FF#2":GOTO 810
800 GOTO 420
810 IF INKEY$=CHR$(13) AND PLAY(0)=0 THEN RUN
820 GOTO 810
830 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥SUB P.♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
840 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(XX*16+6,YY*16+9),,I:NEXT:RETURN
850 PUT SPRITE 4,(TX*16+6,TY*16+9),11,4:RETURN
860 FOR I=0 TO 4:PUT SPRITE I,(0,212),,I:NEXT:RETURN
870 COPY(XX*16+6,YY*16+10)-(XX*16+21,YY*16+25),2 TO (XX*16+6,YY*16+10),0:RETURN
880 PSET(230,164),1:PRINT#1,F:RETURN
890 PSET(50,171),1:PRINT#1,"か゛ある あと";G-1;"にん    し-ん";D:RETURN
900 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥LAST♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
910 CLS:GOSUB 860:COPY(0,0)-(255,159),2 TO (0,0),0:LINE(0,160)-(255,160),4:PAINT
(0,161),12,4:FOR I=0 TO 100:PSET(FIX(RND(1)*255),FIX(RND(1)*50)+161),3:NEXT
920 CIRCLE(45,50),33,11:PAINT(45,51),11,11:CIRCLE(60,39),33,1:PAINT(60,40),1,1:P
UT SPRITE 3,(200,144),,3:X=0:Y=0
930 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(X,Y),,I:NEXT:X=X+1:Y=Y+1:IF Y<>145 THEN 930
940 PSET(50,10),1:PRINT#1,"「たた゛いま-!」":FOR I=145 TO 180:FOR J=0 TO 2:PUT SPRITE J
,(I,144),,J:NEXT J,I
950 PSET(50,20),1:PRINT#1,"「す゛いふ゛んとま-、おそいて゛ね-か」":GOSUB 980:PSET(50,30),1:PRINT#1
,"「こ゛めんなさ-い おとうさん」":GOSUB 980
960 PSET(50,40),1:PRINT#1,"「それより もうあさた゛そ゛い」":GOSUB 980:PSET(50,50),1:PRINT#1,"「え
-!また゛ねてないよ-!」":GOSUB 980
970 GOTO 790
980 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
990 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥DATA♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1000 DATA 00,00,00,00,00,02,02,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,10,00,00,00,40,40,C
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1010 DATA 30,78,78,30,25,2F,2F,27,23,20,20,00,00,00,00,00,10,28,10,00,50,F0,F0,E
0,C0,00,04,00,00,00,00,00
1020 DATA 07,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,2F,03,3F,0F,0F,1F,1F,04,E0,F0,F8,FC,FC,FE,FE,F
E,F4,C0,FC,F0,F0,F8,F8,20
1030 DATA 0F,3F,0F,0D,07,43,6F,7F,7F,3F,1F,1F,1F,3F,3E,1C,F0,FC,F0,B0,E0,C2,F6,F
E,FE,FC,F8,F8,F8,FC,7C,38
1040 DATA 08,24,92,49,25,14,10,00,10,03,87,03,01,13,47,06,04,40,08,00,00,21,70,7
0,F8,FE,FF,FE,FC,DE,8F,03
1050 DATA 0,F,0,0,0,1,1,9,0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA D,D,D,D,F,F,F,F,F,F,F,0,0,0,0,0
1070 DATA B,B,B,B,B,B,B,B,B,F,7,7,F,7,7,F
1080 DATA B,B,F,F,F,F,8,8,8,8,8,0,4,4,4,F
1090 DATA 0000000003000,1111000200000,0000000200000,0201111000200,0002000020000,
0000001111002,0002000000000,0000200001111,0000020000000
1100 DATA 0003002000000,0101210101010,0200002000000,0121010101210,0000200000000,
0101012101010,0002000000000,0121010101010,0000000000000
1110 DATA 0001000010012,0200000300000,1010011120001,0002000102100,0111112100010,
3000012001010,1011200101010,0000000000000,0021020010000
1120 DATA 0020000003000,0111101011112,0002001020000,0111101211110,0000001003000,
2111101211110,0002001002000,0111101011110,0200001000000
1130 DATA 0000000000000,0121010121010,0101012101010,0101010121310,0121210101010,
0101010101010,0101312121210,0121010101010,0000000000000
1140 DATA 0110101010111,1121212121211,0000000000000,0300003000300,0010101010100,
0121212121210,0000000000000,0030003000000,0000000000000
1150 DATA 0000000000000,0200021200020,0000001000000,0000021200000,0111111111110,
0000021200000,0000001000000,0200031300020,0000000000000
1160 DATA 0101010101010,1101010101010,0302020202020,0101010101010,0111111111111,
0101010101010,0302020202020,3101010101010,3101010101010
1170 DATA 0111011101110,0121012101210,0000000000000,0111011101110,0121012101210,
0030002000300,0111011101110,0121012101210,0000000000000
1180 DATA 0000002000000,0030021200300,0000011100000,0000211120000,0002111112000,
0021111111200,0000001000000,0000001000000,0000002000000
1190 DATA 0101010101010,1202000202000,0101010101010,0010101010100,0020202000303,
0010101010131,0101010101010,0302020200000,3101010101010
2000 '┌──────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
2010 '│ '91.7.16 By Rika's PRESENTS───OUKE NO ZAIHOU 3 OTANOSHIMINI NE!! BYE │
2020 '└──────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
```

★つぐ美さん今日のお昼ごはんは何ですか？私はコンビニのパン１個です。(愛知県名古屋市・りゅうたん20才)……【つぐ美：私はお弁当よ。編：私はおにぎりを買ってきました。影：私はもちろん……。一同：ラーメン・ライスでしょ？影：大盛りね。】

MZ-700(S-BASIC)/ MZ-1500(5Z001 BASIC)用

逃亡者をライトで照らしつづけろ！

てらしだせぇい!!

●悪役モアイ



MZ-700/1500

▶ストーリー◀

あなたはある留置所の見張り役。もし逃亡者がいたら，一定時間そいつをライトで照らしてください。そうすれば，ガードマンがきて，そいつをつかまえてくれますから。

▶内容◀

カーソル・キーでライトの光移動。そして逃亡者を一定時間照らしつづけてください。ただし一度ライトの光の外へ逃がしてしまうと，もう一度やり直しです。1分30秒以内に一定時間照らさないとゲーム・オーバーです。

MAP上のキャラについては以下のとおりです。

●……地雷です。逃亡者がふむと爆発してその場所がわかります。

黄色…ただの砂地です。

▩……水たまりです。逃亡者がこの中に入ると移動の方向が反対になります。

：……単なる草の芽です。

▦……芝生です。

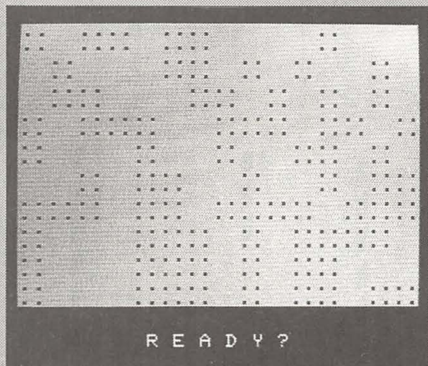
♠……木です。ここに逃亡者がくると，木の影にかくれて見えなくなります。でもカウントはされています。

▶面について◀

1面は地雷だらけのところ。2面は，♪黄砂に吹かれてぇ～　ということで，砂地になってしまったところもあります。3面は，雨が降ったので，水たまりがあ

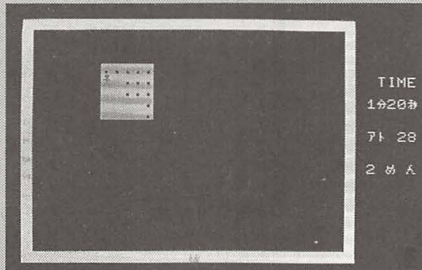
《第1表》変数表

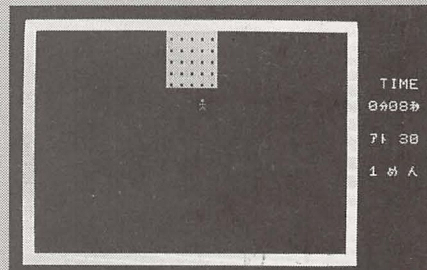
B$(x), BS$(x)	MAPのキャラ 数字はxの値 0…地雷 1…砂地 2…水たまり 3…草の芽 4…芝生 5…木
L$(x)	ライトの光の移動方向の反対を消す空白 1は上下移動のとき，2は左右移動のとき
C(x)	ライトの光を消すときに使う変数
T(x, y)	仮想VRAM
BC(x)	MAPにあった色をつけるときの変数
RL(x)	ライトの左右の動きに使う変数
UP(x)	ライトの上下の動きに使う変数
X, Y	ライトの座標
K	ライトの光の進む方向（上1，下2，左3，右4）
LL, UU, CX, CY, MM, OO	ライトの光が移動する方向へ書くときに使う変数
LX, LY	ライトの光が移動した反対の方向を消すときに使う変数
T1(x), T2(x)	逃亡者の移動に使う変数
TF	逃亡者の移動する方向（上1，下2，左3，右4）
T1	逃亡者が移動した距離
T2	ある方向に進む距離 T2＝T1となると方向をかえる
DX, DY	逃亡者の座標
M1, MS	逃亡者がライトの光の中に入ってるかどうかを調べる変数
TI$	タイム
ZZ	30－ZZ＝0なら面クリア
BE	1分20秒以上たつと2以上になる(ベルが鳴る)
MEN	面
MN, JR	面のための変数



▲《写真1》面の最初には地形が見られる。ふむふむ

▼《写真2》逃亡者をライトで照らしつづけるのだ。それー





▲《写真3》見逃しちゃっても地雷の上だと場所がわかる

★よく発売日が遅れることがあるのですが，やはり影さんが仕事しないせいでしょうか？（福島県いわき市・ベーMAGA(株)17才）……【影：こらこら，何でも私のせいにするのはよくないな。編：でも，仕事しないのは事実ですよね。影：おいおい！】

ります。4面，5面は，その水たまりの水で草が生えてきて，6面ではついに木になってしまいます。

そして7面以降は地雷がまったくなくなってしまいます。ちゃんとエンディングもあります。

▶入力方法◀

そのまま打ちこんでください。ただし，REM文は省略してもだいじょうぶです。

CHECKER FLAG

Dr.D：おなじみのピープホール型ゲームじゃね。このタイプの表示方法は2とおりほどあるんじゃが，ここでは進行方向のみ配列から読みこむ手法を使っている。610行がそれだ。プログラムはめんどうだが，処理速度はがぜん速いんだぞ。おかげでライトがズリズリと動く感じがよくでているな。

影：親切な変数表をありがとう。私もすごく参考になったよ。

てらしだせぇい!!のプログラム・リスト

```
10 REM ▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜
20 REM ▌▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▐
30 REM ▌▒▒ テラシダ゛セェイ!!  ▒▒▒▒BY A.MOAI▒▒▐
40 REM ▌▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▐
50 REM ▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟
60 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
70 REM◢◤◢◤◢◤ショキ セッテイ NO1◢◤◢◤◢◤
80 CCOLOR,,7,0:CLS:TEMPO 7
90 DIM BS$(5),B$(5),L$(2),BC(5),T(30,20),RL(4),UP(4),C(4),T1(4),T2(4)
100 BC(1)=6:BC(2)=5:BC(3)=4:BC(4)=4:BC(5)=4:RL(3)=-1:RL(4)=1:UP(1)=-1:UP(2)=1
110 C(1)=1:C(2)=1:C(3)=2:C(4)=2
120 T1(3)=1:T1(4)=-1:T2(1)=-1:T2(2)=1
130 BS$(0)="..▓▓▓..":BS$(1)="  ▓▓▓  "
140 BS$(2)="██▓▓▓██":BS$(3)="::▓▓▓::"
150 BS$(4)="▒▒▓▓▓▒▒":BS$(5)="♠♠▓▓▓♠♠"
160 B$(0)=".":B$(1)=" "
170 B$(2)="█":B$(3)=":"
180 B$(4)="▒":B$(5)="♠":MN=0:MEN=0
190 L$(1)="        ":L$(2)=" ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ "
200 REM◢◤◢◤◢◤ MAPヘイクマエニ.. ◢◤◢◤
210 JR=0
220 JR=JR-(MN=>6):IF JR=3 THEN 1000
230 MN=MN+1+(MN=>6):MEN=MEN+1
240 REM◢◤◢◤◢◤ MAP ◢◤◢◤◢◤◢◤
250 FOR I=1 TO 20 STEP 2:FOR L=1 TO 30 STEP 2:T=INT(RND(1)*(MN-JR))+JR
260 CURSOR L,I:PRINT[BC(T),6]BS$(T)
270 T(L,I)=T:T(L+1,I)=T:T(L,I+1)=T:T(L+1,I+1)=T:NEXT L,I
280 CURSOR 10,23:PRINT"R E A D Y ?"
290 MUSIC"B1EOR":GETK$:IF K$="" THEN290
300 REM◢◤◢◤◢◤ショキ セッテイ NO2◢◤◢◤◢◤
310 CLS:X=13:Y=8:TS=1:BE=1:K=1
320 DX=INT(RND(1)*24)+3:DY=INT(RND(1)*16)+2:IF T(DX,DY)=2 THEN 320
330 FOR I=0 TO 21:CURSOR 0,I:PRINT"█":CURSOR 31,I:PRINT"█":NEXT
340 FOR I=0 TO 31:CURSOR I,0:PRINT"█":CURSOR I,21:PRINT"█":NEXT
350 FOR I=0 TO 4:FOR L=0 TO 4
360 CCOLOR,,BC(T(X+I,Y+L)),6:CURSOR X+I,Y+L:PRINT B$(T(X+I,Y+L))
370 NEXT L,I:TI$="000000"
380 CCOLOR,,7,0:CURSOR 32,13:PRINT MEN;" ☻メ ン☺":CURSOR 34,5:PRINT"TIME"
390 REM◢◤◢◤◢◤ MAIN ◢◤◢◤◢◤◢◤
400 MUSIC"R4"
410 CCOLOR,,7,0
420 CURSOR 33,7:PRINT MID$(TI$,4,1);"分";MID$(TI$,5,2);"秒"
430 BE=BE-(VAL(TI$)=>120):IF BE=>2 THEN MUSIC"+A0"
440 CURSOR 33,10:PRINT"     ▓▓▓▓▓アト";30-ZZ:IF VAL(TI$)=>130 THEN 930
450 REM ▼▼▼▼ テキノ ショリヘ ▼▼▼▼▼▼▼
460 ON TS GOSUB 660,680
470 REM ▼▼▼▼シ゛フ゛ン イト゛ウ▼▼▼▼▼▼▼
480 GET K$:IF K$="" THEN 500
490 K=1-(K$="↑")-2*(K$="↓")-3*(K$="←")-4*(K$="→")
500 CCOLOR,,,0
510 LL=0:UU=0:LX=X:LY=Y:CX=X:CY=Y
520 IF (X=1)*(K=4)+(X=26)*(K=5)+(Y=1)*(K=2)+(Y=16)*(K=3) GOTO 400
530 REM ▼▼▼▼イト゛ウノトキノ イロイロナショリ ▼▼▼
540 ON K GOTO 400,550,560,570,580
550 LY=Y+4:CY=Y-1:LL=1:GOTO 600
560 CY=Y+5:LL=1:GOTO 600
570 LX=X+4:CX=X-1:UU=1:GOTO 600
580 CX=X+5:UU=1
590 REM ▼▼▼ イト゛ウスルホウコウヘ カク ▼▼▼▼
600 FOR I=0 TO 4:MM=CX+I*LL:OO=CY+I*UU
610 CURSOR MM,OO:PRINT[BC(T(MM,OO)),6]B$(T(MM,OO)):NEXT
620 REM ▼▼▼イト゛ウシタハンタイノホウコウヲ ケス ▼▼
630 CURSORLX,LY:PRINTL$(C(K-1))
640 X=X+RL(K-1):Y=Y+UP(K-1):GOTO 410
650 REM◢◤◢◤◢◤ テキノ ショリ ◢◤◢◤◢◤◢◤
660 TS=2:T1=0:T2=INT(RND(1)*5)+3:TF=INT(RND(1)*4)+1
670 REM ▼▼▼▼2カイメカラハ コチラヲ トオル▼▼▼
680 M1=1+(((DX>=X)*(DX<=X+4))*((DY>=Y)*(DY<=Y+4)))
690 IF (MS=2)*(M1=1) THEN 710
700 IF MS=2 THEN 870
710 DX=DX+T1(TF)-(DX=<1)+(DX=>30)
720 DY=DY+T2(TF)-(DY=<1)+(DY=>20)
730 MS=1+(((DX>=X)*(DX<=X+4))*((DY>=Y)*(DY<=Y+4)))
740 IF (MS=2)*(T(DX,DY)=5) THEN 810
750 ON MS GOTO 770,800
760 REM ▼▼▼▼ヒカリカ゛ アタッテナイトキ▼▼▼▼
770 ZZ=0:IF T(DX,DY)<>0 THEN 840
780 CURSOR DX,DY:PRINTCHR$(99):MUSIC"DO-C":CURSOR DX,DY:PRINT[7,0]" ":GOTO 840
790 REM ▼▼▼▼ヒカリカ゛ アタッテルトキ ▼▼▼▼
800 CURSORDX,DY:PRINT[0,6]CHR$(99)
810 MUSIC"EOB"
820 ZZ=ZZ+1:IF ZZ=>31 THEN 890
830 REM ▼▼▼▼ソノタノ ショリ▼▼▼▼▼▼▼
840 IF T(DX,DY)=2 THEN TF=TF-(TF=1)+(TF=2)-(TF=3)+(TF=4):T1=T1-1
850 T1=T1+1:IF T1=>T2 THEN TS=1
860 RETURN
870 CURSOR DX,DY:PRINT[BC(T(DX,DY)),6]B$(T(DX,DY)):GOTO 710
880 REM ◢◤◢◤◢◤ラウント゛ クリア!◢◤◢◤◢◤
890 CURSOR 10,10:PRINT"ラウント゛ クリア!!"
900 MUSIC"C3DEREDCRGCGCGRGRGRGRAAGARA
910 ZZ=0:CLS:GOTO 220
920 REM ◢◤◢◤◢◤GAME OVER◢◤◢◤◢◤
930 CURSOR10,10:PRINT"GAME OVER"
940 MUSIC"R9C1DEFGAB+C+D+E+F+G+A+B-D9
950 CURSOR8,12:PRINT"REPLAY? [Y/N]"
960 GET K$:IF K$="Y" THEN RUN
970 IF K$="N" THENPRINT"■GOOD-BYE":END
980 GOTO 960
990 REM ◢◤◢◤◢◤ オール クリア!◢◤◢◤◢◤◢◤
1000 MUSIC"R9":FOR I=1 TO 39
1010 CURSOR 1,5:PRINT LEFT$("☻カクシテアナタハテイネントナリ ネンキンデ゛シアワセナロウコ゛ヲオクリマシタ☺",I)
1020 MUSIC"+B1+D":NEXT:GOTO 930
```


★いつもよく使う言葉が漢字で書かれていると，一瞬考えるときがありますよね，影さん？（千葉県船橋市・見得19才）……【影：あるある！私も仕事をしているとしょっちゅう……。**編集長**：言いわけはいいから，この原稿，もう少し漢字を使って書けんか？】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

宝石を集めて悪魔を封印だ!

ACG（エーシージー）

●蒲生 敬



目 的

各面に，四つある悪魔のくちに封印してください。それがあなたの使命です。

ルール①

4，6キーで左右に，スペース・キーで剣をだします。もし，ビームのプレートを持っていたら（右上に表示）ビームがでます。ただしビームはMPが0のときは撃てません。

8でジャンプ，5でビームのきりかえ(MPの横に表示)。2で薬を使います。使うとHPが回復しますが，はじめは2回しか使えません。使えないときは，HPの横にOF(ほんとはOFF)と表示します。

ルール②

モンスターを殺すと，たまに宝石がでます。これを6個集めると悪魔のくちに封印したことになり，ラウンド・クリアです。封印するとですね，プレートを作るモードになります。←・→で選択し↓で決定してください。

プレートは第1図と第2表を参考に作ってください。第1図の見かたは，縦がはじめに選ぶ宝石で横があとに選ぶ宝石です。

たとえば，はじめに青，あとに赤を選ぶとMMができるといったぐあいです。

ゲーム・オーバーはHPが0になったときです。けっして薬が自動的に使われるのでなく2を押すことにより使われるのでそこをまちがわないでね!

最後に

タイトルのACGとは，アクション・ゲームの略です。ただそれだけ。

	青	赤	緑	黄
青	B┐ └N	M┐ └M		C┐ └T
赤		C┐ └C	B┐ └N	C┐ └C
緑	B┐ └N			B┐ └B
黄			M┐ └M	

《第1図》プレートと宝石の関係

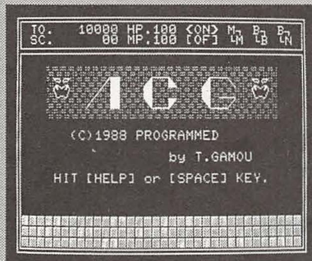
第1図でぬけているところは自分で確かめよう。いけねえ，大切なことを忘れてました。タイトルでHELPを押すと，パスワード入力になります。

《第1表》主な変数表

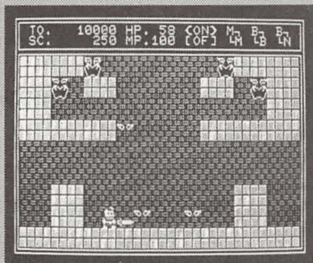
MX, MY	自分の座標
TX( ), TY( )	敵の座標
SC	スコア
TS	ハイスコア
F$( )	パ♡ワ♡ド

《第2表》プレートの説明

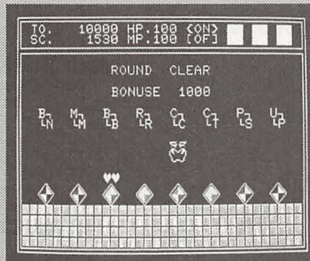
B┐ └N	CLEARしたときに，1000点のボーナスがもらえる
M┐ └M	CLEARしたときに，MPが100になる
B┐ └B	ビームが撃てる
R┐ └R	ダメージが半分になる
C┐ └C	宝石を剣で切ると宝石が生まれかわります
C┐ └T	死んだときに，コンティニューができる
P┐ └S	死んだとき，パスワードが見えます
U┐ └P	CLEARしたときに，薬が1個増えます



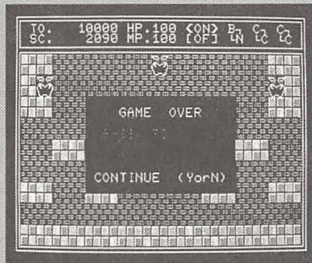
▲《写真1》これがタイトル画面です。ジャンルはタイトルどおりアクション・ゲーム



▼《写真2》剣でモンスターを倒し宝石を6個集めればクリアだ



▲《写真3》二つの宝石をうまくまぜて，プレートを作ろう



▼《写真4》パスワード・コンティニューもできる

★影さんが死んだら，棺桶の中をラーメン・ライスでいっぱいにしてあげよう……。うれしい？（兵庫県神戸市・イングラム14才）……【影：なんだか……複雑な気分だな……。編：突然だけど，OFに載るコツその100。P.N.は「記事欄」に見やすく書くとGOOD。】

```
10 '■■■■■ [[ 「 ショキ セッテイ 」 ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":line (19,10)-(300,187),15,B
30 line (22,13)-(297,34),,B:line (22,38)-(297,184),,B:klist 0:kmode 0
40 restore 1990:read A1$,A2$:locate 3,2:print A1$:locate 3,3:print A2$
50 new on 3:click off:dim RU$(10),KD$(10,4),ZT(16),ZT$(16),P$(24)
60 dim F$(15),KD(4,4),DA(25,25),DB(17,9),DC(17,9):MK=-1:HP=100:MP=100
70 HK=2:RU=1:TS=1000:FF(1)=1:FF(2)=1:FF(3)=1:goto 1570
80 '■■■■■ [[ 「 ステージ 」 MAKING ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
90 repeat on ,4:play on:on play gosub 1480:gosub 1130:swap S1,S2:swap S2,S3
100 screen 1,(0,1):KK=0:for Y=1 to 9:for X=1 to 10:if RU=10 then S3=1
110 KK=KK+1:A=val(mid$(RU$(RU),KK,1)):DA(X,Y)=abs(A-3):DA(18-X,Y)=abs(A-3)
120 DC(X,Y)=DA(X,Y):DC(18-X,Y)=DA(18-X,Y):Q=X:W=Y:E=A*S3:gosub 1180
130 Q=18-X:gosub 1180:next X,Y:gosub 1480
140 for I=1 to 4:for L=1 to 4:KD(I,L)=val("$"+mid$(KD$(RU,I),L,1)):next
150 Q=KD(I,1)+1:W=KD(I,2):E=4:gosub 1180:next
160 MX=1:MY=8:MU=1:DA(1,8)=5:screen 0,(0,1):Q=1:W=8:E=17:gosub 1180
170 for I=1 to 4:TM(I)=1:next:help off:C1=1:C2=2:C3=3:C4=4:CC=1:MD=2
180 '■■■■■ [[ 「 メイン 」 ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
190 K$=inkey$:if K$=" " then BM=0:goto 370 else on MD goto 200,260,480
200 if K$="2" and HP<>100 then gosub 1220
210 if K$="8" and MY<>1 then JP=-1:MD=3:goto 480
220 if K$="5" then MK=MK*-1:gosub 1240:pause 1:goto 310
230 XX=(K$="4")-(K$="6"):ZX=MX+XX:if DA(ZX,MY)=5 or DA(ZX,MY)<=2 then 310
240 DA(MX,MY)=3:Q=MX:W=MY:E=10:gosub 1180:Q=ZX:E=16+XX:gosub 1180
250 MU=XX:MX=ZX:if DA(MX,MY)=4 then gosub 920:DA(MX,MY)=5 else DA(MX,MY)=5
260 '——— [[ 「 シタニ オチル 」 ]] ————————————————————————————————————————
270 ZY=MY+1:if DA(MX,ZY)=3 or DA(MX,ZY)=4 then MD=2 else MD=1:goto 310
280 Q=MX:W=MY:E=10:gosub 1180:DA(Q,W)=3:W=ZY
290 W=ZY:E=16+MU:gosub 1180:DA(Q,W)=5:MY=ZY
300 '——— [[ 「 テキ ヲ センタク 」 ]] ————————————————————————————————————
310 swap T1,T2:swap T3,T2:swap NA,T3
320 if KD(NA,3)=1 then TK=16:on TM(NA) gosub 520,540,660,660,540:goto 190
330 if KD(NA,3)=2 then TK=12:on TM(NA) gosub 520,620,570,670,670:goto 190
340 if KD(NA,3)=3 then TK=5 :on TM(NA) gosub 520,540,560,560,560:goto 190
350 if KD(NA,3)=4 then TK=14:on TM(NA) gosub 520,640,600,600,600:goto 190
360 '——— [[ 「 ケン ヲ フル 」 ]] ——————————————————————————————————————————
370 BX=MX+MU:if FF(3)=1 and MP>=1 and MK=1 then 420
380 if DA(BX,MY)=0 then 310 else if DA(BX,MY)=4 and FF(5)=0 then 310
390 Q=BX:W=MY:E=12+MU:gosub 1180:if DA(BX,MY)=4 and FF(5)=1 then 810
400 if DA(BX,MY)=1 then 740 else for I=0 to 250:next:E=10:gosub 1180:goto 310
410 '——— [[ 「 ビーム 」 ]] ————————————————————————————————————————————————
420 if DA(BX,MY)=0 then 460 else locate BX*2+1,MY*2+3:print "∩⇩⇦⇦◡"
430 BM=BM+1:if DA(BX,MY)=1 then 740 else if DA(BX,MY)=4 then DA(BX,MY)=3
440 for I=0 to 50:next
450 locate BX*2+1,MY*2+3:print [5] "  ⇩⇦⇦  ":BX=BX+MU:goto 420
460 MP=MP-BM:if MP<=0 then MP=0:gosub 1210:goto 190 else gosub 1210:goto 190
470 '——— [[ 「 ジャンプ 」 ]] ——————————————————————————————————————————————
480 ZX=MX+MU:ZY=MY+JP*2:if DA(ZX,ZY)<=2 then 260 else JP=JP+1
490 Q=MX:W=MY:E=10:gosub 1180:DA(Q,W)=3:Q=ZX:W=ZY:E=16+MU:DA(Q,W)=5
500 gosub 1180:MX=ZX:MY=ZY:ZY=MY+1:if DA(MX,ZY)=2 then MD=1:goto 310 else 310
510 '■■■■ [[ 「 テキ ルーチン 」 ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
520 TX(NA)=KD(NA,1)+1:TY(NA)=KD(NA,2):TU(NA)=KD(NA,4)-2:Q=TX(NA)
530 W=TY(NA):E=TK:DA(Q,W)=5:gosub 1180:TM(NA)=2:TXY(NA)=1:return
540 gosub 700:if DA(TX(NA),TY)<>3 then TM(NA)=3:return
550 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=10:gosub 1180:DA(TX(NA),TY(NA))=3:goto 590
560 if TY(NA)=MY then 830 else TM(NA)=2:return
570 gosub 700:if DA(TX(NA),TY)<>3 then TM(NA)=4:TXY(NA)=-1:return
580 locate TX(NA)*2+1,TY(NA)*2+3:print "┃⇩⇦⇦┃":DA(TX(NA),TY(NA))=3
590 Q=TX(NA):W=TY:E=TK:gosub 1180:DA(TX(NA),TY)=1:TY(NA)=TY:return
600 gosub 700:if DA(TX(NA),TY)=0 or (TY(NA)=MY) then TM(NA)=2:return
610 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=10:gosub 1180:DA(Q,W)=DC(Q,W):goto 590
620 if MX=TX(NA) then TM(NA)=3:return else gosub 690
630 if DA(TX,TY(NA))<>3 then TU(NA)=TU(NA)*-1:return else 710
640 if MX=TX(NA) then TM(NA)=3:TXY(NA)=TXY(NA)*-1:return else gosub 690
650 if DA(TX,TY(NA))=0 then TU(NA)=TU(NA)*-1:return else 710
660 gosub 690:if DA(TX,TY(NA))<>3 then TU(NA)=TU(NA)*-1:return else 710
670 TY=TY(NA)-1:if DA(TX(NA),TY)<>3 then TM(NA)=2:TXY(NA)=1:return
680 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=10:gosub 1180:DA(Q,W)=3:goto 590
690 TX=TX(NA)+TU(NA) :if DA(TX,TY(NA))=5 then 830 else return
700 TY=TY(NA)+TXY(NA):if DA(TX(NA),TY)=5 then 830 else return
710 Q=TX(NA):W=TY(NA):E=10:gosub 1180:DA(Q,W)=DC(Q,W):Q=TX:E=TK
720 gosub 1180:DA(Q,W)=1:TX(NA)=TX:TM(NA)=5:return
730 '■■■■■ [[ 「 テキ ヲ コロス 」 ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
740 locate BX*2+1,MY*2+3 :print [6] "■⇩⇦⇦■":for L=0 to 20:next
750 locate BX*2+1,MY*2+3:print [6] "♦♦⇩⇦⇦♦♦" :for L=0 to 15:next
760 I=0:TN=RU*NA:gosub 1190
770 I=I+1:if BX=TX(I) and MY=TY(I) then TM(I)=1:goto 780 else 770
780 swap C1,C2:swap C3,C2:swap C4,C3:Q=BX:W=MY:DA(Q,W)=3
790 if rnd(1)>.25 then for I=0 to 250:next:E=10:gosub 1180:DA(Q,W)=3:goto 310
800 E=C4+5:gosub 1180:DA(Q,W)=4:DB(Q,W)=C4:goto 310
810 swap C1,C2:swap C3,C2:swap C4,C3:Q=BX:W=MY:goto 800
820 '■■■■■ [[ GAME OVER ? ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
830 HP=HP-6/(FF(4)+1):if HP>1 then gosub 1210:goto 190 else HP=0:gosub 1210
840 for I=0 to 20:crev@ (3,5)-(36,22),1:crev@ (3,5)-(36,22),0:next
850 pause 2:gosub 1150:locate 15,10:print [6] "GAME  OVER":locate 13,12
860 print [2] "PASSWORD":locate 19,14:print [7*FF(7)] F$(RU):HP=100:MP=100
870 locate 12,16:print [5] "CONTINUE  (YorN)":play off:gosub 1210:CC=1
880 play "@V85@23L9T255O4EG>DC<GFEGGAB>C6","@V85@23L9T255O4EG>DC<GFEEFFFE6"
890 K$=inkey$:if K$="Y" and FF(6)=1 then 90 else if K$="" then 890
900 pause 10:HK=2:gosub 1230:gosub 1130:goto 1290
910 '■■■■■ [[ ROUND CLEAR ? ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
920 CC=CC+1:CR(CC)=DB(MX,MY):if CC<>7 then return else RU=RU+1
930 if RU=11 then 1520 else gosub 1250:gosub 1130:on play gosub 1490
940 gosub 1490:locate 14,8:print [5] using "BONUSE  ####";1000*FF(1)
950 TN=100*FF(1):gosub 1190:locate 14,6:print [6] "ROUND  CLEAR"
960 HP=100:MP=FF(2)*100:gosub 1210:HK=HK+FF(8):gosub 1230
970 for I=1 to 8:FF(I)=0:next:locate 28,2:print "■ ■ ■⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦■ ■ ■"
980 ND=0:HM=0:X=1:for I=1 to 8:FI(I)=0:HM(I)=0:next:for I=1 to 8
990 locate I*4+1,10:print ZT$(I)+"⇩⇦⇦"+ZT$(I+8):next:for I=1 to 8:Q=I*2:W=7
1000 E=CR(I)+5:gosub 1180:next:Q=2:W=5:E=4:gosub 1180:cgen 1:for I=19 to 22
```


★読者に将来つきたい職業なんか聞いてどうするんですか？（山梨県南巨摩郡・エスパス17才）……【影：ベーマガで働きたい人で女の子だけを選んで入社させるためさ！そうすりゃ，仕事しなくていいし，女の子いっぱいだし。編：本気にしないように。】

```
1010 locate 3,I:print string$(34,"."):next:cgen:repeat on ,3
1020 K$=inkey$:if K$="⇩" then 1060 else XX=(K$="⇦" and X>=2)-(K$="⇨" and X<=7)
1030 if XX=0 then 1020 else ZX=X+XX:Q=X*2:E=10:gosub 1180
1040 Q=ZX*2:E=4:gosub 1180:X=ZX:goto 1020
1050 '── [ 「 ホウセキ 」 select ] ──────────────────────────────
1060 if HM(X)=1 or CR(X)=0 then 1020 else locate X*4+1,16:print "♥♥"
1070 HM=HM+1:if HM<>2 then CK=CR(X):HM(X)=1:CC=X:goto 1020
1080 CK=CK*4-4+CR(X):CK=ZT(CK):FF(CK)=1:ND=ND+1:locate 25+ND*3,2
1090 print ZT$(CK)+"  "+ZT$(CK+8):locate 3,16:print string$(32," ")
1100 HM=0:HM(X)=1:Q=CC*2:W=7:E=5:gosub 1180:Q=X*2:gosub 1180:W=5
1110 if ND<>3 then HM=0:goto 1020 else ND=1:gosub 1130:goto 90
1120 '■■■■■ [[ SUB ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1130 for I=5 to 22:screen 1,(0,1):locate 3,I:print string$(34," ")
1140 screen 0,(0,1):locate 3,I:print string$(34," "):next:return
1150 for I=5 to 22:locate 3,I:print string$(34," "):next
1160 for I=9 to 17:screen 1,(0,1):locate 11,I:print string$(18," ")
1170 screen 0,(0,1):locate 11,I:print string$(18," "):next:return
1180 cgen 1:locate Q*2+1,W*2+3:print P$(E):cgen:return
1190 SC=SC+TN:if TS<SC then TS=SC
1200 locate 7,2:print using "######0⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦#######0";TS,SC:return
1210 locate 19,2:print using "###⇩⇦⇦⇦###";HP,MP:return
1220 cgen:AA=HK-1:if AA=-1 then return else HK=AA:HP=100:gosub 1210
1230 locate 24,2:if HK=0 then print [5] "OF":return else print "ON":return
1240 locate 24,3:if MK=-1 then print "OF":return else print [5] "ON":return
1250 for I=1 to 4:screen 1,(0,1):Q=KD(I,1)+1:W=KD(I,2):E=18:play off
1260 play "O4@V120DEFERR":gosub 1180:screen 0,(0,1):gosub 1180
1270 for L=1 to 200:next L,I:for I=0 to 10000:next:play on:return
1280 '■■■■■ [[ TITLE ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1290 screen 1,(0,1):for I=6 to 10:cgen 1:locate 6,I:print string$(28,"-")
1300 next:Q=3:W=2:E=4:gosub 1180:Q=15:gosub 1180:cgen 1:screen 0,(0,1)
1310 for I=20 to 22:locate 3,I:print string$(34,"."):next:repeat off:cgen
1320 locate 11,7:print "  /■   ◢▀◣   ◢▀\":help on:play on
1330 locate 11,8:print " / ■   ■      ■__":on play gosub 1470:gosub 1470
1340 locate 11,9:print "/  ■   ◥▄◤   ◥__/":on help gosub 1400
1350 locate 9,12:print [5] "(C)1988 PROGRAMMED⇩⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦by T.GAMOU"
1360 locate 7,16:print [6] "HIT [HELP] or [SPACE] KEY."
1370 RU=1:S1=1:S2=2:S3=3:T1=1:T2=2:T3=3:NA=4:SC=0:KK=0:PS$="":gosub 1200
1380 if inkey$="" then 1370 else gosub 1130:repeat on ,4:goto 90
1390 '■■■■■ [[ PASSWORD ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1400 locate 7,16:print string$(28," "):locate 8,21:print string$(24," "):KK=0
1410 on play gosub 1500:gosub 1500:locate 9,21:print "PASSWORD ...."  :PS$=""
1420 K$=inkey$:if K$="" then 1420 else PS$=PS$+K$:locate 23,21:print PS$
1430 KK=KK+1:if KK<>8 then 1420 else if PS$=F$(0) then RU=1:HK=10:goto 90
1440 for I=1 to 10:if PS$<>F$(I) then next:RU=1 else RU=I:goto 1450
1450 gosub 1130:repeat on ,4:goto 90
1460 '■■■■■ [[ B G M ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1470 play "T250O4@V85@4L12CCCREEERGGGRDRFRBRRRRRRR":return
1480 play "T250O4@V85@29L9BDDDBDDDBDDBDDBDBDBDD":return
1490 play "T250O4@V70@7L9CCCEEEGGGAAA","T250O4@V70@13L9DDDFFFBBBBBB":return
1500 play "T255O4@V75@7L12DRDRDEFR","T255O4@V70@7L12ARARAAAR":return
1510 '■■■■■ [[ 「 ﾋｨ ﾐｨ ﾂ 」 ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1520 gosub 1250:gosub 1150:locate 12,10:print [2] "ALL ROUND CLEAR!"
1530 locate 13,12:print [4] "SEE YOU NEXT":locate 23,14:print [6] "GAME"
1540 locate 14,16:print [5] "by.  T.GAMOU":play on:on play gosub 100
1550 play "T250@V75@7L9DFDFEGEGDFDFEGEG":goto 1550
1560 '■■■■■ [[ DATAs SET ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1570 restore 1690:dim K$(2,2):read K$(1,1),K$(2,1),K$(1,2),K$(2,2):NO=1
1580 for I=1 to 5:read A,S,D:for L=1 to 2:P1$=K$(A,L):P2$=K$(S,L):P3$=K$(D,L)
1590 gosub 1660:NO=NO+1:next L,I:for NO=11 to 30:read P1$,P2$,P3$:gosub 1660
1600 next:restore 1980:for I=0 to 15:read F$(I):next
1610 restore 1900:for I=1 to 10:read A$:for L=1 to 13
1620 RU$(I)=RU$(I)+F$(val("$"+mid$(A$,L,1))):next L,I:for I=1 to 10
1630 for L=1 to 4:read KD$(I,L):next L,I:for I=1 to 16:read ZT(I):next
1640 for I=1 to 16:read ZT$(I):next:restore 1860:for I=0 to 18:read Q,W,E,R
1650 P$(I)=chr$(Q)+chr$(W)+"⇩⇦⇦"+chr$(E)+chr$(R):next:goto 1290
1660 def chr$(33+NO)=hexchr$(P1$+P2$+P3$)
1670 def chr$(57+NO)=mirror$(cgpat$(33+NO)):return
1680 '■■■■■ [[ DATAs ]] ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1690 data 0102040810204080,0102050B172F5FBF,0102040810204080,55AA54A850A04080
1700 data 1,1,1 ,2,1,1 ,1,2,1 ,1,1,2 ,1,2,2
1710 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,F355F3003F553F00
1720 data 0000000000000000,0000000000000000,FEFEFEFEFEFEFE00,FE80808080808000
1730 data FED4AAD4AAD4AA00,FED4AAD4AAD4AA00,FEFEFEFEFEFEFE00,FE80808080808000
1740 data 8040A0D0E8F4FAFD,8040A0D0E8F4FAFD,8040A0D0E8F4FAFD,BF5F2F170B050201
1750 data BF5F2F170B050201,BF5F2F170B050201,000000FC42320C00,000000FC4E360C00
1760 data 000000FC42320C00,AAFCC23A542A7876,00FC4E3E04003846,00FC423A04003876
1770 data 818080404020631C,B19880404020231C,B19880404020231C,010366FC78BCBEAF
1780 data 010366FC7A3C7E4F,010366FCF8FCFEFF,EFBF2B0B03070303,1F07030707010101
1790 data BF2F0F0707030303,3225CA6030600020,3060C0E060020604,3264C2E07225090A
1800 data 304B84804040712E,00002A146A14200C,344B84804040310E,0000070607000000
1810 data 001873FF73180000,001877CF77180000,0000FC49FC000000,0000FCFF54000000
1820 data 0000FCFFFC000000,0E1800170F1F1F00,0F1F3F181000003F,0E18001F12121F00
1830 data 000060F0F0F0F000,F0F8FC3C1C0C08F8,000060F07070F000,1F20707020003878
1840 data 1F3F7F7F3F1F3F78,0020707F26003878,E80C1E1E0C00187C,F0F8FCFCF8F0F87C
1850 data 00081CFC0800187C,FE80808080808000,FED4AAD4AAD4AA00,FEFEFEFEFEFEFE00
1860 data 45,45,45,45,46,46,46,46,46,47,47,46,47,47,47,47,51,75,52,76,34,48
1870 data 49,35,36,48,49,37,38,48,49,39,40,48,49,41,42,48,49,43,44,44,44,44
1880 data 44,44,82,81,55,79,56,80,44,44,57,58,53,77,54,78,59,60,61,62,50,74
1890 data 44,44,84,83,86,85,63,63,63,63,
1900 data C521C00108F8,842E340280F8,B9C000206780,FE200391E0F8,FD8C402C0690
1910 data 8400A0100AC0,FC20007C67B8,021000010AF8,420140260400,FB0C086240F8
1920 data 2213,4113,E213,C113,1213,8131,F213,8521,4241,8211,8211,C243
1930 data 4221,C221,5611,B611,5241,7111,9111,B243,1111,F113,8141,8231
1940 data 1333,2221,E221,F311,5241,5541,B243,B543,3243,D241,8121,8731
1950 data 6243,A241,3631,D633
1960 data 1,2,3,6,7,5,1,5,1,2,4,3,1,5,2,8
1970 data B┐,M┐,B┐,R┐,C┐,C┐,P┐,U┐  ,  └N,└M,└B,└R,└C,└T,└S,└P
1980 data 00000000,00000011,00001100,00001111,00110000,00110011,00111100,001111
11,11000000,11000011,11001100,11001111,11110000,11110011,11111100,11111111
1990 data ⇨TO.⇨⇨⇨10000⇨HP.100⇨<ON>⇨M┐⇨B┐⇨B┐,⇨SC.⇨⇨⇨⇨⇨00⇨MP.100⇨[OF]⇨└M⇨└B⇨└N
2000 '──────────────────────────────────────────────────────
```

★今年は昭和66年なのでPC-6601の年です(ついでにH3も)。(富山県・鍋沢充孝16才)……【影：ということは，あと2年でX68000の年ってことか？つぐ美：影さん，今は平成3年です。そんな，むちゃくちゃなことは言わないでください。影：どうして？つぐ美：どうしてもよ。】

PC-6001mkIISR/6601SR (N66SR-BASIC)用

私はお酒に強くない(つぐ美)

つぐ美のよっぱらいゲーム

●田中　斉



内　容

ビールの大好きなつぐ美ちゃん(こんな設定にしてごめんなさい)は，仕事の帰りにビールを求めて歩きまわりましたとさ。

遊びかた

キー操作は，スペース・キーのみです。スペース・キーで，つぐ美ちゃんの進行方向を時計回りに90度変えます。画面上にあるビールを取ってください。取ると得点になります。

ビールは，画面上に1個しかありませんが，取るごとに別の場所に再び現れます。

ビールのあった場所には影さんが現れます。この影さんに当たるとゲーム・オーバーです。SHIFTキーを押すと初期画面になりますので，そこでスペース・キーを押すと再ゲームができます。

注　意

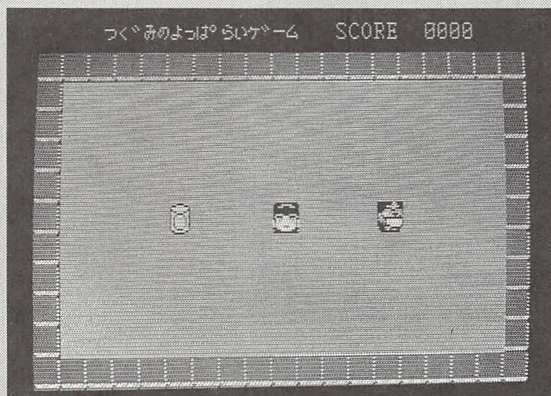
マシン語を使っていますので，入力し終えたら，必ずセーブしてから，実行してください。

参考

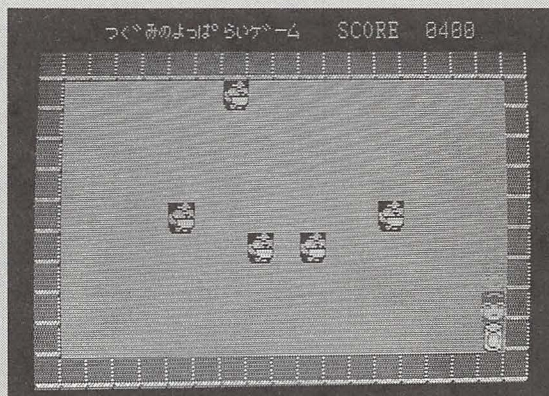
・Mr. PCテクニカル・コレクション

CHECKER FLAG

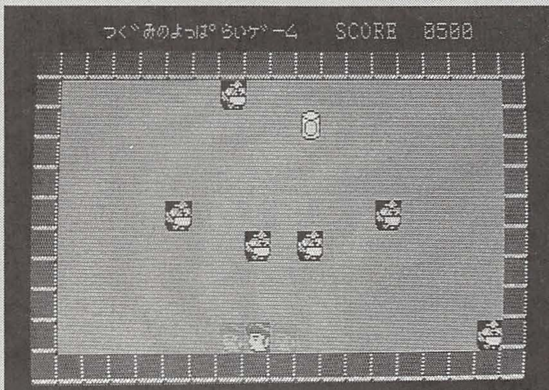
つぐ美：なあに，この設定は💢
影：設定もGOOD！ゲーム内容もGOOD！これは楽しめるぞい。
つぐ美：私は楽しくなんか……わっおもしろい。ワンキー・ゲームというのがいいわね。
影：ホラネ。ところで，投稿する際には原稿もしっかり書いてください。要点だけ書かれていたので，こちらで文章にしました。あしからず。



◀《写真1》ゲーム・スタート時の画面。影さんに当たらないように



▶《写真2》つぐ美ちゃんを動かしてビールを取りまくってください



▶《写真3》ビールを取るとそこに影さんがでてきてジャマをします



◀《写真4》影さんに当たるとゲーム・オーバー

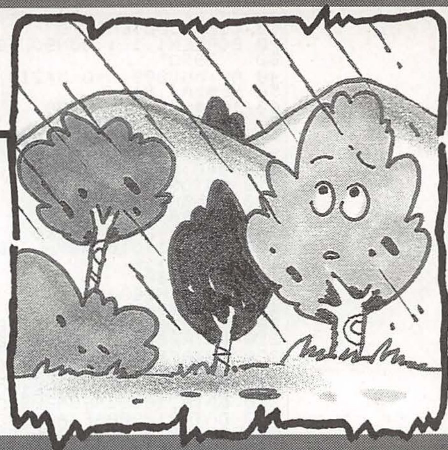
★光あるところに影アリ，光なくして影はナシ。影さん夜はどこにいるのですか？（愛知県海部郡・月光仮面？才）……【つぐ美：私も知りたい！影さん教えてよ。影：ふふふふ……。Dr.D：影クンまさか……。影：ばれたようですね，夜はもちろん，ふとんの中ですよ。】

```
10 CLEAR300,&HAFFF
20 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:WIDTH80,20:CLS
30 ' ﾏｼﾝｺﾞ
40 AD=&HB000:Q=0:N=210
50 READA$,B$
60 IFA$="XX"THEN120
70 S=VAL("&h"+B$)
80 FORI=1TO64STEP2:A=VAL("&h"+MID$(A$,I,2)):POKEAD,A:Q=Q+A:AD=AD+1:NEXT
90 IFS<>QTHENPRINTN;"ぎょう ｴﾗｰ";HEX$(Q):END
100 Q=0:N=N+10
110 GOTO50
120 AD=&HBFFF
130 READA$
140 IFA$="XX"THEN180
150 FORI=1TO16:A=VAL("&h"+MID$(A$,I,1)):POKEAD+I,A:NEXT
160 AD=AD+16
170 GOTO130
180 EXEC&HB680
190 ' B000H  ﾏｼﾝｺﾞ
200 '    000102030405060708090A0B0C0D0E0F000102030405060708090A0B0C0D0E0F
210 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
220 DATAED5B10B07AD3CF7BD3CEC9000000000ED5B12B0210000610AF1AFE00CA42B0,CCD
230 DATA1A77231310F3ED5312B0C9000000000CD20B0CD30B02A10B023221080AF3A7F,B36
240 DATAB03C327FB0FE10CA6DB0C350B0AF327FB0C90000000000000000000000000000,9DE
250 DATA210000AF3A00B0FE00CA97B0AF3A00B04711100019l0FD2235B00000000000000,8F7
260 DATA210000AF3A01B0FE00CAB7B0AF3A01B04711100019l0FD2210B0C9000000000000,9BD
270 DATA2100C02212B0C9002100C12212B0C9002100C22212B0C9002100C32212B0C900,A3E
280 DATA2100C42212B0C9002100C52212B0C9002100C62212B0C9002100C72212B0C900,A4E
290 DATACDC0B0CD38B1C900CDC8B0CD38B1C900CDD0B0CD38B1C900CDD8B0CD38B1C900,1320
300 DATACDE0B0CD38B1C900CDE8B0CD38B1C900CDF0B0CD38B1C900CD80B0CD50B0C900,133F
310 DATACDF8B0CD38B1C900000000000000006FF2100D0AF772310FB0000000000000,93E
320 DATA06132114D011DCD03E01771223l310F8060B2114D01114003E01771910FA0000,7F5
330 DATA060B2126D01114003E01771910FAC9002100D0AF3A00B0FE00CAA4B1AF3A00B0,B2F
340 DATA472310FDAF3A01B0FE00CAB8B1AF3A01B04711140019l0FDAF7E32BFB1C90000,D06
350 DATAAF3ABFB1FE01CA40B1C900000000000002101002200B0CD90B1CDC0B1AF3A00B0,CB5
360 DATAFE12CAF0B1AF3A00B03C3200B0C3D6B1AF3200B0AF3A01B0FE0BCA08B2AF3A01,F1E
370 DATAB03C3201B0C3D6B1C9000000000000002105062200B0CD28B1CD30B2CD40B2C9,BBD
380 DATA210D062200B0CD30B1CD38B2CD40B2C9213E022268B2C900213E032268B2C900,BC0
390 DATA2100D0AF3A00B0FE00CA54B2AF3A00B0472310FDAF3A01B0FE00CA68B2AF3A01,DCE
400 DATAB04711140019l0FD000077C900000003E061E1FCD6B013E071EB1CD6B013E08,7CF
410 DATA1E10CD6B013E0B1E09CD6B013E0C1E1FCD6B013E0D1E00CD6B01C9000000000,73B
420 DATA11C0B23E0D327DEC210A00AF1AFE00CABCB21ACD7E0023231 3C3ABB2C9000000,C3A
430 DATAE298DEF0E9F68FEADFF792B9DEB0D120202053434F52452020303030300000000,EFC
440 DATA01F00011000021FF002282ED2109002284ED3E083281EDCDC300C900000000000,9AF
450 DATACDE0B2AF3ADAB2FE39CA20B3AF3ADAB23C32DAB2CD50B3C9000000000000000000,EB0
460 DATA3E3032DAB2AF3AD9B2FE39CA40B3AF3AD9B23C32D9B2CD50B3C9000000000000,E9A
470 DATA2130302 2D9B2CD50B3C9000000000000011D9B2213C00AF1AFE00CA67B31ACD7E,BD0
480 DATA00232313C356B3C9213030 22D9B2C900000005060000000000000000000000000,5F0
490 DATA2109062200B03E013202B0C900000000 2A70B32200B0C9002A00B02270B3C900,8BE
500 DATACD68B3CDA0B2CD50B1CD10B2CD20B2CDD0B1CD80B3CD18B1C90000000000000000,FB0
510 DATAAF3A01B0FE02CAD5B3AF3A01B03D3201B0CD08B1C93E013202B0CDE0B3C90000,E41
520 DATAAF3A00B0FE11CAF5B3AF3A00B03C3200B0CD10B1C93E023202B0CD00B4C90000,D96
530 DATAAF3A01B0FE0ACA15B4AF3A01B03C3201B0CD18B1C93E033202B0CD20B4C90000,CDC
540 DATAAF3A00B0FE01CA35B4AF3A00B03D3200B0CD00B1C93E003202B0CDC0B3C90000,D75
550 DATAAF3A02B0FE00C250B4CDC0B3C9000000AF3A02B0FE01C260B4CDE0B3C9000000,F01
560 DATAAF3A02B0FE02C270B4CD00B4C9000000AF3A02B0FE03C27CB4CD20B4C9000000,DC3
570 DATAAF3A02B0FE03CA92B4AF3A02B03C3202B0C9AF3202B0C900000000000000000000,A8C
580 DATA01000011100021 2F012282ED21BF002284ED3E0C3281EDCDC300C9000000000,8BA
590 DATACD2301CD260132CFB4CDD0B4C9000000AF3ACFB4FE80CA80B4AF32CFB4C90000,FC9
600 DATAAF3A72B3FE11CAF4B4AF3A72B33C3272B3C300B53E023272B3000000000000000,C3F
610 DATAAF3A73B3FE0ACA12B5AF3A73B33C3273B3C93E023273B3C9000000000000000000,B75
620 DATA2A72B32200B0C9002A00B02272B3C900CDA0B4CDA0B3000000000000000000000,A15
630 DATAAF3CD2601FE80CA50B5C340B50CDC0B5CD90B1AF3ABFB1FE02CA80B5AF3ABFB1,10CC
640 DATAFE03CAB0B5CDC0B4CD20B1CD40B4000000CDE0B4C350B500000000000000000000,CF9
650 DATACD26B2CD00B3CD98B3CDE0B4CD20B5CD90B1AF3ABFB1FE00C289B5CD16B2CD90,1397
660 DATAB3CD28B5CD40B4CDE0B4C350B5CD70B2C330B500000000000000000000000000,BDE
670 DATA00000000000000000000000000000000CD26B2CD00B3CD98B3CDE0B4CD20B5CD,A0D
680 DATA90B1AF3ABFB1FE00CAEEB5C3D9B5CD16B2CD90B3CD28B5C9000000000000000000,F6E
690 DATACDA0B4CDA0B3AFCD2601FE80C206B6CD90B1AF3ABFB1FE03CAA0B7AF3ABFB1FE,13C0
700 DATA02CA40B6CDC0B4CD20B1CD40B4CDF0B6CDE0B4C30FB600000000000000000000,DBE
710 DATACDD0B5CD40B4CDF0B6CDE0B4C30FB6000E6006FF10FE0DC252B6C9000000000000,F90
720 DATA3E01CD47003E01CD44003E01CD4100C9AFCD2601FE01C270B6C9000000000000,A0C
730 DATACD60B6CD30B7CD00B6CD70B2CD70B6C380B6000000000000000000000000000000,AF5
740 DATA3E071EBECD6B013E001E00CD6B013E011E00CD6B013E081E0FCD6B01C90040B7,8F1
750 DATA3E081E00CD6B013E071EFFCD6B01C9000E8006FF10FE0DC2D2B6C9000000000000,AC2
760 DATA2ABEB67E32AAB6237E32B1B6C9000000CDE0B6CD82B7000000CDD0B6CDC0B6CD,107D
770 DATA10B7C900000000000000000000002ABEB62217B7210000117EB7CD2000CA,73C
780 DATA30B72ABEB6232322BEB6C9000000000002140B722BEB6C9000000000000000000000,8A1
790 DATADD01A9017B0165017B01A901DD0100007B0165013E011C013E0165017B010000,6CD
800 DATADD010000D1010000DD010000DD010000DD01A9017B0165017B01A901DD010000,7DA
810 DATA0000AF3AAAB6FE00C2A0B6C9000000000047414D45204F5645520000000000000,89E
820 DATA1190B73E0B327DEC213E03AF1AFE00CABCB71ACD7E002323 13C3ABB7C9000000,C4E
830 DATAXX,00
840 ' C000H CG ﾃﾞｰﾀ  ﾂｸﾞﾐ
850 DATA0008888888888888,0088188111188888,0881888881118888,0888888888811118
860 DATA0888888888888118,0888888888888888,0088FFFFFF888888,0008F8888FFF8888
870 DATA0008FF14FFFF88F8,008FFF48FFF88FF8,008FFFFFFFF88FF8,0008FFFFFFF88FF8
880 DATA0008AFFFFFFF8F88,0008FFFFFFFF8888,000088FFFFFF888,0000088888888888
890 DATA0888888888888880,8888881188188888,8888888888888888,8888188818881888
900 DATA8888118811811888,8881111111111188,8811181181118188,8818181888888188
910 DATA8888888888888888,8888888888888888,8888888888888888,8888888888888888
920 DATA8888888888888888,0888888888888880,0888888888888880,8888888888888888
930 DATA8888888888888000,8888811118818800,8888111888881880,8111188888888880
940 DATA8118888888888880,8888888888888880,888888FFFFFF8800,8888FFF8888F8000
950 DATA8F88FFFF414F8000,8FF88FFF84FFF800,8FF88FFFFFFFF800,8FF88FFFFFFF8000
960 DATA88F8FFFFFFFA8000,8888FFFFFFFF8000,888FFFFFF8880000,8888888888000000
970 DATA0888888888888880,8888811111188888,8881118888111888,8888888888888888
980 DATA8888888888888888,8888888888888888,88FFFF8888FFFF88,8F8888FFFF8888F8
990 DATA88F148FFFF841F88,F8F414FFFFF14F8F,F8FFFFFFFFFFFF8F,F8FFFFFFFFFFFF8F
1000 DATAF8FFFFAAAAFFFF8F,888FFFFFFFFFF888,08888FFFFFF88880,8888888888888888
1010 DATACCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1020 DATACCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1030 DATACCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1040 DATACCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1050 DATACCCCCC8888CCCCCC,CCC8887FFF888CCC,CC8FFF7777FF78CC,CC887777777788CC
1060 DATACC87887777887 8CC,CC8F77888877F8CC,CC8F78555587F8CC,CC8F8D555D58F8CC
1070 DATACC8F8D555D58F8CC,CC8F8D555D58F8CC,CC8F8D555D58F8CC,CC8F8D555D58F8CC
1080 DATACC8F78555587F8CC,CC87778888777 8CC,CCC8877777788CCC,CCCC288888CCCCC
1090 DATA8888888882F88888,888888888F2F8888,888888F2F2F2F888,8888888888FF8888
1100 DATA8888111188811118,8881F1F18F8F1F18,8F8FFFF8F8888FF8,8F28FF8F2F88F88C
1110 DATA82F8888888888888,8F2F28FFFFFFFFF8,88F8F8FFFFFFFFF8,88828FFFFFFFFFF8
1120 DATA8888888FFFFFF88,C8888F8F888888C,C88882F882F288CC,CC8888888888888CC
1130 DATAAAAAAAAAAAAAAA22,2222222A222222F2,2222222A22222222,2222222A222222F2
1140 DATAAAAAAAAAAAAAAA22,22A2222222A222F2,22A222222A22222,22A222222A222F2
1150 DATAAAAAAAAAAAAAAA22,2222222A222222F2,2222222A22222222,2222222A222222F2
1160 DATAAAAAAAAAAAAAAA22,F2F2F2F2F2F2F2F2,2F2F2F2F2F2F2F22,2222222222222228
1170 DATAXX
```

★ついに98で『ダイナソア』がでる。しかし発売はテスト前…。どうしたらいいんだァァァァ!!（宮城県遠田郡・中川泰道15才）……【つぐ美：そうですね……。一番いい方法は，テスト前にゲームを買っといて，テストが終わったら遊べばいいんじゃない。影：なるほど。】

PC80

PC-8001/mkII PC-8801/mkII/SR (N-BASIC)用



ウケザラ1号で酸性雨をくいとめろ!

酸性雨(さんせいあめ)

●白石　智則

★ストーリー

文明が発達した現在，深刻な環境問題がつぎつぎと発生している。温暖化，水質汚染，放射能汚染など。酸性雨もまた例外ではない。アメリカ，ヨーロッパ，そして日本でも深刻な状況になってきた。

この事態を克服すべく環境庁は「ウケザラ1号」を飛ばしたのだが……。もう，とりかえしがつかないのであろうか。

★酸性雨とは?

主として化石燃料の燃焼によって生ずる硫黄酸化物や窒素酸化物を取り込んだpH(水素イオン濃度)5.6以下の雨をいいます。

※pHは7で中性，それ以下は酸性を示し，それ以上(7~14)でアルカリ性を示す。

★遊びかた

RUNすると九つの木があらわれ，それぞれに数字が表示され，雲から数字の雨が降ってきます。ここにでてくる数字はすべてpHで，この雨が木にあたると，木のpHと雨のpHの平均値(小数点切り捨て)が木のpHとなります。

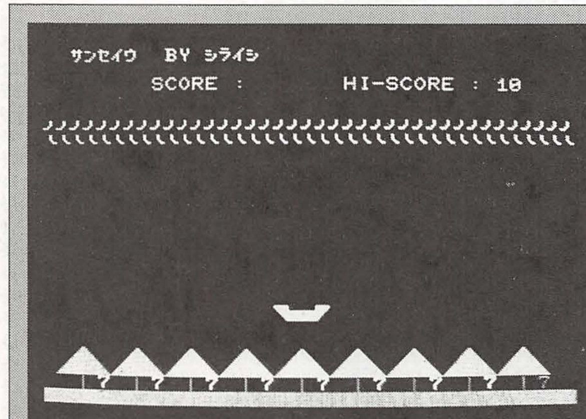
木のpHが3以下になるとその木は再

CHECKER FLAG

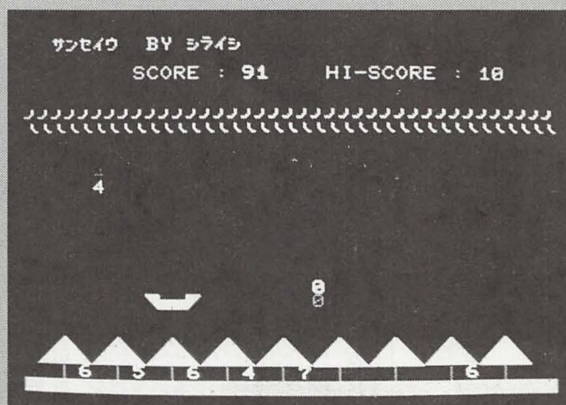
Dr.D：さあ。PC-8001のプログラムじゃね。今月もパリっとした作品が届いているかな。

編：これです。雨のゲームなのでどちらかといえばジメっとしてますけど。

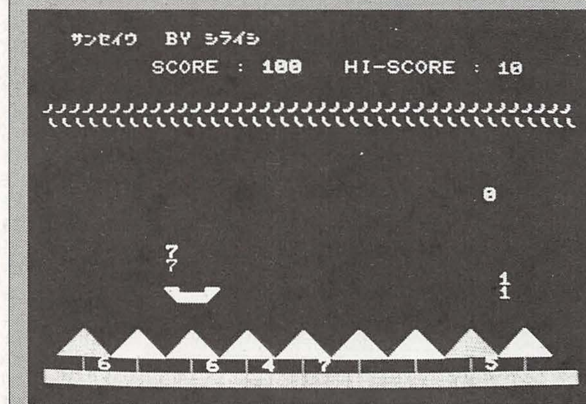
Dr.D：ほう，1画面プログラムか。どれどれ…ほほう。短いのでとくに言うこともないと思ったが，なるほど，深刻な環境問題をとりあげているんじゃね。



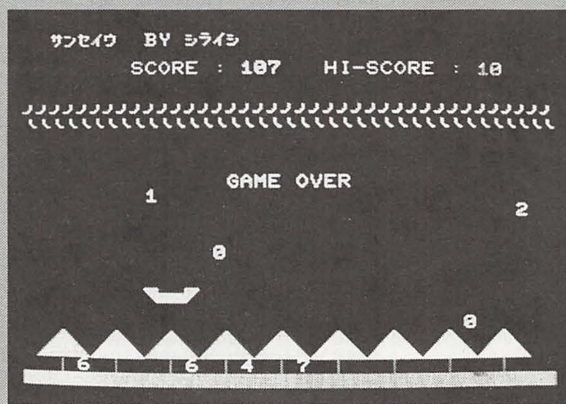
◀《写真1》ウケザラ1号を操作して酸性雨をうけとめてください



▶《写真2》雨の数字は水素イオン濃度を表しています。これが3以下になると木がダメになります



◀《写真3》うけとめた数字がそのまま点数となります。大きい数字は高得点だ



▶《写真4》酸性雨のえじきになり再生不能となった木が5本になるとゲーム・オーバー

★へっ，OFに，OFに，OFに，載っているぅぅぅぅぅ。もう生きていけない。(山梨県中巨摩郡・名執陽一14才)……【影：なんてことを! 世の中にはOFに載りたくても載らない人がたくさんいるのに。つぐ美：名執君もまたOFにお便りくださいね，待ってます!】

酸性雨のプログラム・リスト

```
100 '***** SANSEU BY SHIRATOMO *****
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DIM T(8),X(20),N(20):COLOR 5
120 PRINT CHR$(12);"  ｻﾝｾｲｳ   BY ｼﾗｲｼ":X=17:D=0:C=4:COLOR 6:IF H<S THEN H=S
130 PRINT SPC(47);"SCORE :";SPC(7);"HI-SCORE :";H:FOR I=7 TO 20:X(I)=0:NEXT
140 FOR A=0 TO 8:GOSUB 290:NEXT:LINE(0,6)-(39,6),"╲":LINE(0,5)-(39,5),"╱"
150 LINE(0,24)-(39,24),"■",2:FOR B=0 TO 8:T(B)=7:GOSUB 280:NEXT:S=0
160 FOR I=20 TO 7 STEP -1:LOCATE X(I),I:PRINT" ";:X(I)=X(I-1):N(I)=N(I-1)
170 IF X(I)>0 THEN LOCATE X(I)-1,I:PRINT N(I)
180 NEXT:IF RND(1)>(900-S)/1100 THEN X(7)=RND(1)*36+1:N(7)=RND(1)*10
190 P=INP(0):V=(P=191)*(X<30)*4-(P=239)*(X>4)*4
200 LOCATE X,18:PRINT"    ":X=X+V:V=0:LOCATE X,18:PRINT"◥▄▄◤"
210 IF X(17)>0 AND X(17)>=X AND X(17)<X+4 THEN BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 270
220 IF X(20)<1 THEN 160
230 BEEP 1:B=(X(20)-1)¥4:E=(N(20)+T(B))/2
240 IF T(B)>3 THEN T(B)=E:GOSUB 280:IF E<4 THEN C=6:A=B:D=D+1:GOSUB 290
250 BEEP 0:IF D<5 THEN 160
260 COLOR 5:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER":IF INP(9)<>191 THEN 260 ELSE 120
270 LOCATE X(17),17:PRINT" ":X(17)=0:S=S+N(17):LOCATE 15,2:PRINT S:RETURN
280 LOCATE B*4+3,23          :PRINT T(B);:RETURN
290 LOCATE A*4+1,21:COLOR C:PRINT" ▲ "
300 LOCATE A*4+1,22          :PRINT"◢█◣"
310 LOCATE A*4+1,23:COLOR 2:PRINT" | ":COLOR 7:RETURN
```

生不能となり，酸性雨のえじきとなります。それを防ぐために，④⑥キーでウケザラを左右に動かしてください。なお，国土の50％以上（5本）の木が枯れるとゲーム・オーバーです。

点数は防いだ雨のpHがそのままなります。つまり，pH9の雨が降ってきたら防ぐと9点も入り，木にあたると木のpHが7から8にかわり長生きするわけです。

★最後に…

このゲームの必勝法は，木のpHよりも雨のpHが大きければほっておいて中和させてしまい，ゲーム中にpH0の雨がたくさん降ってきたら，端のほうの木をすぐあきらめましょう。ちなみに僕の最高得点は832点です。

移植は，LINE文をPRINT文にかえればまずすべての機種でOKでしょう。

BASICを覚えて6年目で初投稿です。2時間でつくって，WIDTH80で1画面プログラムです。技術は未熟だけどアイデアはいいでしょ？協力者の中村少年ありがとう。

参考：●生物の宿題の100枚レポート
●BASIC講座すべて

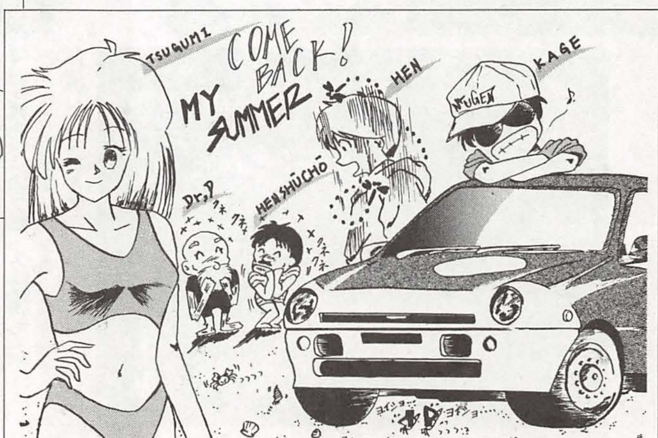
《第1表》変数表

X	ウケザラのx座標
C	木の色
D	枯れた木の数
S	スコア
H	ハイスコア
X(n)	場所のスクロール
N(n)	ナンバーのスクロール
T(n)	木のpH
A	木の場所
B	数字の場所
I	スクロール用
E	雑用



評：もう秋だぞ（影

by 鹿児島県曽於郡・ふとん



評：夏はもう終わったぞ（影

by 東京都江戸川区・TIPE―J9

★この間はじめて「萩の調」を食いました（地元なのに遅い）。いやあ，美味です。そのうち自分で買って食べてみてください。ね，影さん。（宮城県宮城郡・国士無双14才）……【影：月じゃなしに調か。ますます食べたくなった。編：見城さんはもう食べたのかな？見城：ニヤリ。】



PC-8801mkIISR以降
(N88-BASIC V2モード)用

壊れたデジタル数字をもとにもどせ

DIGITALIAN POKER（デジタリアン ポーカー）

●増田　純

はじめに

シンプルで，手軽に遊べ，時間を忘れられるパズルゲームを作ってみました。ぜひ，お試しください。

遊びかた

上から落ちてくるブロックを他のブロックと合体させてデジタル数字をつくります。デジタル数字ができれば，そのブロックは持ち札となり，それより下のブロックがすべて消滅します。

持ち札が5枚になると，第1表の役に応じて，積み上がったブロックが消滅します。また途中，スペシャル・ブロック（青色のブロック）が落ちてきます。これは，落ち切ったときのブロックのパターンを含んでいるフィールド上のブロックがすべて消滅するというものです。

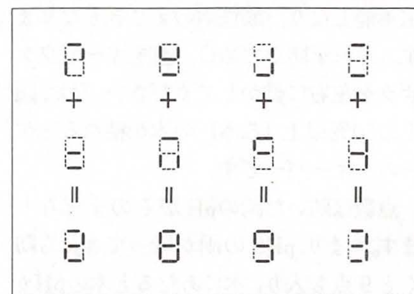
キー操作は，テンキーの4 6で左右，スペース・キーでブロックの落下速度を速くできます。ブロックが緑のラインを越えるとゲーム・オーバーです。

《第1表》役

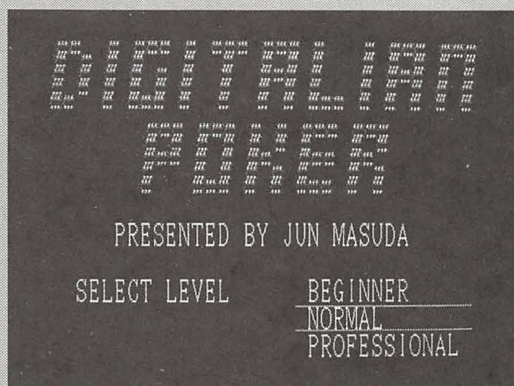
役	役名	得点	消滅ライン
AAxxx	ONE PAIR	1000	1
AABBx	TWO PAIR	4000	2
AAAxx	THREE CARDS	8000	3
AAABB	FULL HOUSE	15000	4
AAAAB	FOUR CARDS	25000	5
AAAAA	FIVE CARDS	50000	6

その他

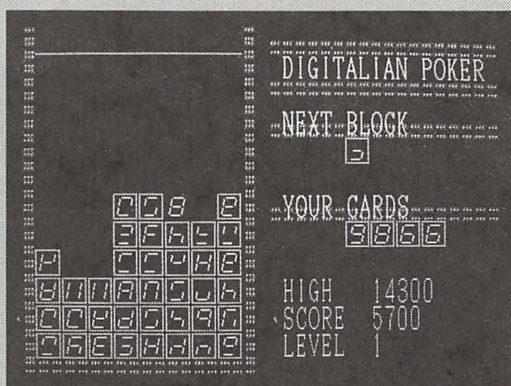
このゲームは馴れないうちは，どのブロックとどのブロックが合体できるか，把握しづらいと思います。まあ馴れれば



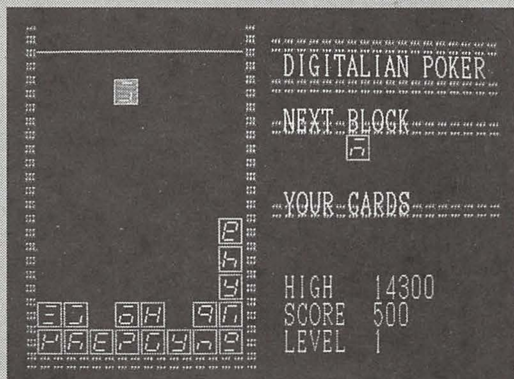
《第1図》合体の具体例



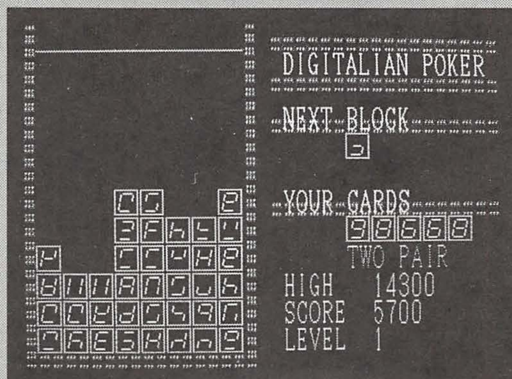
◀《写真1》これがタイトル画面です。最初はビギナーでやるとルールがよくわかるぞ



◀《写真2》デジタル数字の一部が欠けた物が上から落ちてくるのでうまく完成させてください



◀《写真3》このブロックは落ちたときにこの形をしたブロックを全部消してくれます



◀《写真4》数字を五つ完成させるとその数字の種類によっていろいろなことが起こります

★うちの犬が夜中になると吠えまくりやがります。どうすれば良いのでしょう。(香川県大川郡・知らん!18才)……【影：とりあえず吠えかえしてみよう。編：近所迷惑ですよ。つぐ美：そいねしてあげるとか。影：わんわん♡つぐ美：あっちいきなさい，しっしっ。】

感覚的にわかるのですが。ですから，馴れるまではBEGINNERでプレイすることをお勧めします。

タイトル画面のレベル設定で，BEGINNERを選択すると，レベル5まで，合体できるブロックを表示してくれるようになります。



髮：そうだなー。いろんなゲームのおいしいところを集めたスキヤキのようなゲーム。
つぐ美：よくばりなんですね。
影：つまり，ベーマガの作品にもマルチメディアの波がおとずれたと，えへへ，うまいでしょ。
Dr.D：ほう。影君もいっぱしのことを言うようになったじゃないか。その調子で，さぼらずに仕事をこなしてくれればいうことないが。
影：だ，蛇足短足Dr.でバラっ！
Dr.D：なんじゃと！ ドタドタ！
つぐ美：私がしめます。シンプルなレイアウトとブラックの背景の調和が，見事にデジタルの世界を表していてステキですね！

DIGITALIAN POKERのプログラム・リスト

```
10 ' ■ DIGITALIST POKER  Version 1.2  Programed by J.Masuda
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,7:SCREEN 0,0:CLS 3:NEW CMD:CMD PAL
30 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):POKE &HE21A,190:CMD STOPM
40 ' ■ Initalize 1
50 DIM A%(99),C%(25),F(7,12),N%(9),B(8),HP(7),CD(5),CDCNT(9),YNAME$(6),PO(6)
60 FOR I=1 TO 7:READ A1(I),B1(I),A2(I),B2(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 9:READ A$:N%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
80 FOR I=0 TO 25:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
90 FOR I=0 TO 6:READ YNAME$(I),PO(I):NEXT
100 FOR I=1 TO 8:B(I)=2^(I-1):NEXT
110 ' ■ Initalize 2
120 GOSUB *TITLE
130 FOR I=0 TO 7:HP(I)=12:NEXT:SC=0:LV=0
140 FOR I=0 TO 7:FOR T=0 TO 12:F(I,T)=-&HFF*(T=12):NEXT T,I
150 GOSUB *GAME.PICTURE:FOR I=1 TO 5:CD(I)=0:NEXT:CD=0
160 P=INT(RND(1)*127)+1
170 IF SEARCH(N%,P,1,1)=-1 THEN GOSUB *PATTERN:X=12:Y=4:GOSUB *DISPLAY:P1=P:X=0
ELSE 160
180 ' ■ Decide next block / Set time / Display hint
190 TM=45-(LV MOD 10)*5:IF PLV=2 THEN TM=TM/2
200 TM=-TM*(PLV<>2 AND LV<20)-TM*(PLV=2 AND LV<10)
210 IF F(X,0)<>0 THEN *GAMEOVER
220 GET(432,64)-(461,79),A%:PUT(608,64),A%,PSET
230 P=INT(RND(1)*127)+1:R=INT(RND(1)*30)+1:R=-(R=1)
240 IF SEARCH(N%,P,1,1)<>-1 THEN 230
250 GOSUB *PATTERN:R=0:X=12:Y=4:GOSUB *DISPLAY:X=3:Y=0:SWAP P,P1
260 GET(608,64)-(639,79),A%:R1=-(POINT(610,65)=1)
270 IF PLV=0 AND LV<5 THEN GOSUB *ERASE.HINT:GOSUB *HINT
280 CMD PLAY "T250@5O4V13"
290 ' ■ Main routine
300 GOSUB *DISPLAY:CMD PLAY "C64"
310 FOR TI=0 TO TM
320 IF INP(0)=239 AND X>0 THEN X=X-1:TI=TI+2:GOTO 360
330 IF INP(0)=191 AND X<7 THEN X=X+1:GOTO 360
340 IF INP(9)=191 AND TM<>0 THEN TM=0:GOTO 310
350 GOTO 380
360 IF F(X,Y)<>0 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 340
370 TI=TI+4:GOSUB *ERASE1:GOSUB *DISPLAY:CMD PLAY "C64"
380 NEXT TI
390 Y=Y+1:IF F(X,Y)<>0 THEN *HIT
400 GOSUB *ERASE1:GOTO 300
410 ' ■ Hit another block
420 *HIT
430 IF (P AND F(X,Y))<>0 THEN F(X,Y-1)=P:Y=Y-1:HP(X)=HP(X)-1:GOSUB *CHECK:GOTO 1
90
440 P=(P OR F(X,Y)):GOSUB *PATTERN:GOSUB *ERASE1:CMD PLAY ,,,"V15L16S0Y7,49M2000
C"
450 GOSUB *DISPLAY:F(X,Y)=P:GOSUB *CHECK:SC=SC+1:GOSUB *SCORE:GOTO 190
460 ' ■ Number block ?
470 *CHECK
480 S=SEARCH(N%,P,0,1):IF S=-1 THEN 520
490 F(X,Y)=0:HP(X)=HP(X)+1
500 X1=X:Y1=Y:GOSUB *ERASE2:GOSUB *PATTERN:GOSUB *DIS.CARD
510 FOR T=HP(X) TO 11:F(X,T)=0:X1=X:Y1=T:GOSUB *ERASE1:NEXT T:HP(X)=12
520 IF R1=1 THEN GOSUB *SPECIAL.BLOCK
530 RETURN
540 ' ■ Display block
550 *DISPLAY
560 PUT(X*32+48,Y*16),A%,PSET:X1=X:Y1=Y:RETURN
570 ' ■ Erase block TYPE I
580 *ERASE1
590 LINE(X1*32+48,Y1*16)-(X1*32+77,Y1*16+15),0,BF:RETURN
600 ' ■ Erase block TYPE II
610 *ERASE2
620 M$="@24V15O4T120L32":CMD PLAY M$+"C>C",M$+">E>E",M$+">>G>G"
630 FOR W=0 TO 15:LINE(X1*32+48+W,Y1*16+W/2)-(X1*32+77-W,Y1*16+15-W),0,B:NEXT W
640 RETURN
650 ' ■ Display card
660 *DIS.CARD
670 CD=CD+1:PUT(400+CD*32,112),A%:SC=SC+5
680 CD(5)=S:FOR T=1 TO 4
690 IF CD(T)<CD(T+1) THEN SWAP CD(T),CD(T+1)
700 NEXT:IF CD=5 THEN GOSUB *YAKU
710 RETURN
720 ' ■ Yaku judgment
730 *YAKU
740 FOR I=0 TO 9:CDCNT(I)=0:NEXT
750 FOR I=1 TO 5:CDCNT(CD(I))=CDCNT(CD(I))+1:NEXT
760 FOR I=0 TO 1:FOR T=8 TO 0 STEP -1
770 IF CDCNT(T)<CDCNT(T+1) THEN SWAP CDCNT(T),CDCNT(T+1)
780 NEXT T,I
790 C0=CDCNT(0):C1=CDCNT(1)
800 YAKU=-1*(C0=2)-1*(C1=2)-3*(C0=3)-5*(C0=4)-6*(C0=5)
810 K$=YNAME$(YAKU):KX=27:KY=8:CL=5:GOSUB *DIS.KANJI:CL=7
820 CMD PLAY "@10T120O4V13L64CEG>CCEG>CCEG>CCEG>C"
830 FOR I=0 TO 60:COLOR=(5,I MOD 6+1):FOR TI=0 TO 20:NEXT TI,I:CMD PAL
840 FOR T=1 TO YAKU:FOR I=0 TO 7
850 IF HP(I)=12 THEN 870
860 X1=I:Y1=HP(I):GOSUB *ERASE1:F(X1,Y1)=0:HP(I)=HP(I)+1
870 NEXT I,T
880 LINE(368,112)-(639,144),0,BF
890 FOR I=1 TO 5:CD(I)=0:NEXT:CD=0:SC=SC+PO(YAKU)
900 LV=LV+1:GOSUB *LEVEL:GOSUB *SCORE
910 RETURN
920 ' ■ Display score and level
930 *SCORE
940 LINE(448,160)-(639,175),0,BF
950 KX=28:KY=10:LP=1:K$=STR$(SC)+"00":GOSUB *DIS.KANJI:RETURN
960 *LEVEL
970 LINE(448,176)-(639,192),0,BF
980 KX=28:KY=11:LP=1:K$=STR$(LV+1):GOSUB *DIS.KANJI:RETURN
990 ' ■ Special block
1000 *SPECIAL.BLOCK
1010 R1=0:IF S=-1 THEN GOSUB *PATTERN:GOSUB *DISPLAY
1020 FOR I=0 TO 7:FOR T=HP(I) TO 12
1030 IF (F(I,T) AND P)=P AND T<>12 THEN BC=2:GOSUB 1260
1040 NEXT T,I
1050 FOR I=0 TO 7:FOR T=HP(I) TO 12
1060 IF (F(I,T) AND P)<>P OR T=12 THEN 1140
1070 X1=I:Y1=T:CMD PLAY ,,,"V15S0Y7,49M2000C16":GOSUB *ERASE1:F(X1,Y1)=0
1080 FOR L=T TO HP(I) STEP -1
1090 IF L=0 THEN GET(0,0)-(31,15),A%:F(I,L)=0:GOTO 1110
1100 GET(X1*32+48,(L-1)*16)-(X1*32+77,(L-1)*16+15),A%:F(I,L)=F(I,L-1):F(I,L-1)=0
1110 PUT(X1*32+48,L*16),A%,PSET
1120 Y1=L-1:GOSUB *ERASE1
```

```
1130 NEXT L:HP(I)=HP(I)+1:SC=SC+2
1140 NEXT T,I:GOSUB *SCORE
1150 RETURN
1160 ' ■ Display hint
1170 *HINT
1180 FOR I=0 TO 7
1190 IF (F(I,HP(I)) AND P)=0 AND HP(I)<12 THEN BC=1:T=HP(I):GOSUB 1260
1200 NEXT:RETURN
1210 ' ■ Erase hint
1220 *ERASE.HINT
1230 FOR I=0 TO 7
1240 IF HP(I)<12 THEN BC=6:T=HP(I):GOSUB 1260
1250 NEXT:RETURN
1260 LINE(I*32+48,T*16)-(I*32+76,T*16+14),BC,B:RETURN
1270 ' ■ Display digital pattern
1280 *PATTERN
1290 LINE(610,17)-(635,29),R,BF
1300 FOR I=1 TO 7:FOR T=0 TO 1
1310 IF (B(I) AND P)<>0 THEN LINE(608+A1(I)+T,16+B1(I))-(608+A2(I)+T,16+B2(I)),7
 ELSE T=1
1320 NEXT T,I:GET(608,16)-(639,31),A%
1330 RETURN
1340 ' ■ Display game picture
1350 *GAME.PICTURE
1360 COLOR 0:CLS:FOR I=0 TO 1
1370 LOCATE 76,2+I:PRINT STRING$(4,CHR$(&H87))
1380 LOCATE 76,8+I:PRINT STRING$(4,CHR$(&H87))
1390 NEXT:COLOR 4:LOCATE 6,1:PRINT STRING$(32,CHR$(&H80)):COLOR 7
1400 LINE(608,16)-(636,30),6,B:LINE(609,17)-(609,29),7
1410 LINE(637,16)-(637,30),7
1420 FOR I=0 TO 24:PUT(32,I*8),C%:PUT(304,I*8),C%:NEXT
1430 FOR I=3 TO 18:PUT(I*16,192),C%:NEXT
1440 FOR I=21 TO 38:PUT(I*16,8),C%:PUT(I*16,32),C%
1450 PUT(I*16,56),C%:PUT(I*16,104),C%:NEXT I
1460 RESTORE 1930:CL=7
1470 FOR I=0 TO 5:READ KX,KY,LP,K$:GOSUB *DIS.KANJI:NEXT
1480 KX=28:KY=9:LP=1:K$=STR$(HI)+"00":GOSUB *DIS.KANJI
1490 GOSUB *SCORE:GOSUB *LEVEL
1500 RETURN
1510 ' ■ Game over
1520 *GAMEOVER
1530 FOR I=0 TO 191:LINE(48,I)-(303,I),0,,&H5555:LINE(48,191-I)-(303,191-I),0,,&
HAAAA:NEXT
1540 KX=6:KY=5:K$="GAME  OVER":GOSUB *DIS.KANJI
1550 RESTORE 2010:FOR I=0 TO 6:READ A1$,A2$,A3$,A4$:IF A2$="*" THEN A2$=A4$
1560 IF INP(9)<>191 THEN CMD PLAY A1$,A2$,A3$,,A4$:NEXT
1570 IF HI<SC THEN HI=SC
1580 IF INP(9)=191 THEN 120 ELSE 1580
1590 ' ■ Display latter of kanji size
1600 *DIS.KANJI
1610 AD=-&H11*(VAL(K$)=0):AD1=AD+&H30:AD=AD+&H2330
1620 FOR W=1 TO LEN(K$):FOR T=0 TO LP-1
1630 PUT(KX*16+W*16-16+T,KY*16),KANJI(AD+ASC(MID$(K$,W,1))-AD1),OR,CL,0
1640 NEXT T,W:RETURN
1650 ' ■ Title
1660 *TITLE
1670 RESTORE 1980:CLS 3
1680 MX=4:MY=4:X1=56:Y1=8:GOSUB 1790:MX=2:MY=4:X1=168:Y1=56:GOSUB 1790
1690 CL=7:LP=1:RESTORE 1950:FOR I=1 TO 5:READ KX,KY,K$:GOSUB *DIS.KANJI:NEXT
1700 PLV=1:LOCATE ,,0
1710 IF INKEY$<>"" THEN 1710
1720 LINE(352,144+PLV*16)-(575,158+PLV*16),4,B:PLV1=PLV
1730 K$=INPUT$(1)
1740 IF K$="8" AND PLV>0 THEN PLV=PLV-1:GOTO 1780
1750 IF K$="2" AND PLV<2 THEN PLV=PLV+1:GOTO 1780
1760 IF K$=" " THEN CLS 3:LOCATE ,,1:RETURN
1770 GOTO 1730
1780 LINE(352,144+PLV1*16)-(575,158+PLV1*16),0,B:GOTO 1720
1790 FOR Y=0 TO MY:FOR X=0 TO MX:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1800 FOR I=0 TO 7:IF (B(8-I) AND A)<>0 THEN PUT(X1+X*128+I*16-Y*2,Y1+Y*8),C%,PSE
T
1810 NEXT I,X,Y:RETURN
1820 ' ■ Digital pattern
1830 DATA 11,2,21,2,8,3,7,6,23,3,22,6,10,7,18,7,6,8,5,11,21,8,20,11,7,12,17,12
1840 ' ■ Digital number
1850 DATA 24,5D,6D,2E,6B,7B,25,7F,6F,77
1860 ' ■ Integrated circuits graphic pattern
1870 DATA 0010,0008,0000,0000,EEAE,CC0C,CC0C,DD5D,AA2A,0000,0080,0010,0000
1880 DATA 0140,0020,0000,0080,0010,0000,0140,CC0C,CC0C,EEAE,0000,0000,DD5D
1890 ' ■ Yaku & point
1900 DATA BUTA,0,ONE PAIR,10,TWO PAIR,40,THREE CARDS,80
1910 DATA FULL HOUSE,150,FOUR CARDS,250,FIVE CARDS,500
1920 ' ■ Latters
1930 DATA 22,1,2,DIGITALIAN POKER,22,3,2,NEXT BLOCK,22,6,2,YOUR CARDS
1940 DATA 22,9,1,HIGH,22,10,1,SCORE,22,11,1,LEVEL
1950 DATA 8,7,PRESENTED BY JUN MASUDA,5,9,SELECT LEVEL
1960 DATA 23,9,BEGINNER,23,10,NORMAL,23,11,PROFESSIONAL
1970 ' ■ Title
1980 DATA CB,AE,E8,BB,80,AA,24,A8,AA,80,AA,A4,E8,BA,80,AA,A4,A8,AA,80
1990 DATA CB,A4,AE,AA,80,EE,AE,E0,AA,A8,A0,EA,CE,C0,8A,A8,A0,8E,AE,A0
2000 ' ■ Game over music
2010 DATA @25V12T140L16O5,@25V12T140L16O5,@25V12T140L16O5,V10T140L16O6
2020 DATA EC+<A>EC+<A>EC+<A>EC+<A>EC<A>EC<A>EC<A>EC<A>,*,,C+2&C+8&C+16C2&C8&C16
2030 DATA D<BG>D<BG>D<BG>D<BG>D<A+G>D<A+G>D<A+G>D<A+G,*,,<B2&B8&B16A+2&A+8&A+16
2040 DATA >C<AF>C<AF>C<AF>C<AF>C<G+F>C<G+F>C<G+F>C<G+F,*,,A2&A8&A16G+2&G+8&G+16
2050 DATA BGDBGDBGDBGDBF+EBF+EBF+EBF+E,*,,G2&G8&G16F+4&F+8E8&E16F+8
2060 DATA D+2E8,*,,BF+D+BF+D+BF+D+BF+D+,E2&E4&E1,A2&A4G+1,O4A2&A4B1,E2&E4E1
```

評…もう秋だなんて早いなー(編)

呆ーっ
もの思う秋
仕事は?
もの食う秋
?

by 愛知県名古屋市・D-L-POOLE

評…影さん=赤鳥龍吉?ナゾは深まる(編)

電波新聞 号外
<担当>五反田特派員 スパイシー山田
<重大報告>
山村真君は正しかった!!
① 影さんのサングラス……それにはある重大な秘密が
② 隠されていたのだ
これをつけている時は普通の影さんだが
つぐみちゃ〜ん
③ サングラスを外すと……
④ 赤鳥龍吉なのだ!!
なんでモザイクなんだ!

by 千葉市・スパイシー山田

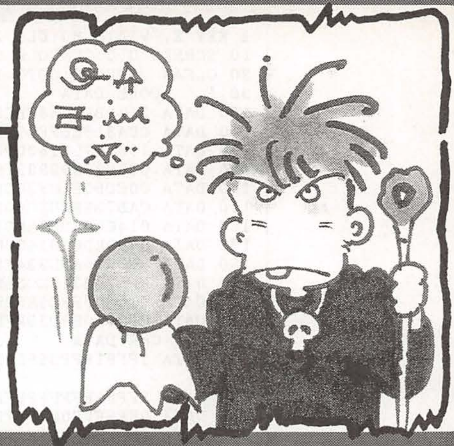
★わーい!3回目にしてやっと7月号の163ページに載ったー(今回は4回目)。ところで,影さんの弟に陰さんがいるとは思わなかった。ケンカをするなよ。(栃木県宇都宮市・斉藤純一14才)……【影:さあ,陰は本当に弟なのか?まて次号!キラリ☆】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

塔の中で杖捜し

MAGICAL ROD（マジカルロッド）

●佐々木　英輝



STORY

わけあって「SUPER MAGIC ROD」を捜して旅をする主人公。ある町で聞いた情報をもとに，塔の中へと入って行った。

ルール&操作方法

主人公は，4・6キーで左右に移動。2・8でハシゴを昇り降り。Xキーでジャンプします。また，下に床がないと，落ちます。

主人公は，ノーマル・ロッドを持っています。この杖は左右（主人公の向いている方向）に魔法をかけます。杖はZキーで使います。

魔法とは，横にパーツ（オレンジ・ブロック，はしご，スプリング）があれば，それらを杖へ封じます（5個まで）。また，横になにもなければ，封じたパーツをだします。

杖には魔力があり，10回パーツを封じると効力がなくなります。しかし，心配無用。画面内にある杖を取ると，魔力が10UPします。

はしごの上でジャンプはできません。

スプリングの上にのると，かってにジャンプします。そこでXキーを押すとハイ・ジャンプすることができます。

扇に入ると面クリア。全6面です。

また，ZとXキーをいっしょに押す，またはCキーを押すと，主人公はその場で方向転換することができます。また，XとCキー，またはGキーでギブアップします（5回まで）。

PROGRAM

キャラ表示に「ピョン」のPOLL 令を使わせてもらいました。**リスト1**を入力したらSAVEしてからRUN!! OKがでたら**リスト2**を実行だ。

マシン語番地

BF20～BF3F	POLL命令
C000～C77F	キャラDATA
C900～CA67	マップDATA

●参考

1990年6月号掲載の「ピョン」

CHECKER FLAG

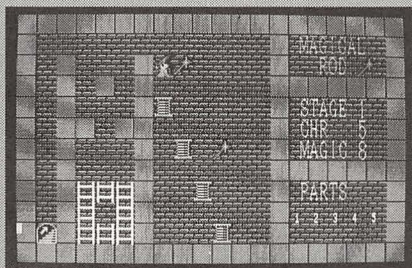
Dr.D：こりゃ美しいパズルゲームだね。毎度のことながら，作る側は各面にひねりを加えたトラップを作る作業に四苦八苦しておるのじゃろうな。ごくろうさん!

影：ぶつぶつ…ふん。私のことは絶対ほめてくれないくせにさ。このゲームの画面写真を苦労して撮ったのは私なのにさ。

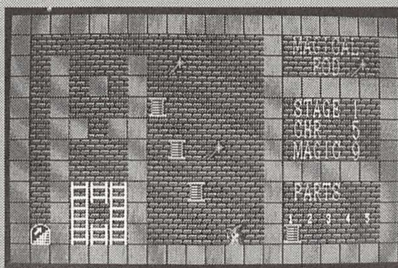
編：何です？その割に写真では1面しかクリアできなかったようですけど。

影：それはーその，あの，この…。

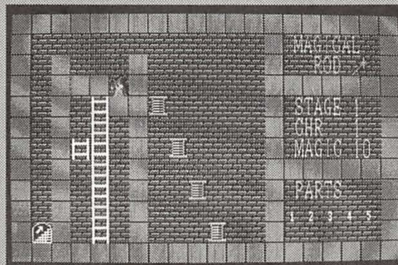
Dr.D：何のさわぎじゃ？



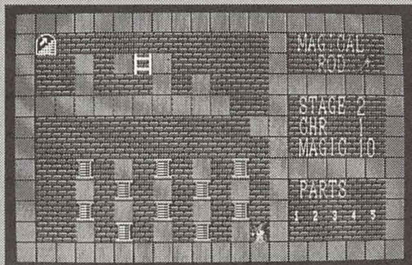
◀《写真1》画面内においてあるロッドを取るとマジックが10上がる



◀《写真2》マジックでスプリングやはしごを移動することができます



◀《写真3》はしごとブロックをうまく使って上まで登ろう



◀《写真4》さてこの面はどうやったらいいのかな？

★もう秋ですね。時速200kmで走る，焼きいも屋さんから，どうやって焼きいもを買えばいいか心配しています。(岐阜県吉城郡・Twinkle 16才)……【影：とりあえず200kmで伴走しなければいけないから……。うーんうーん。つぐ美：これは難問ね。編：なにかちがう。】

《リスト1》MAGICAL RODのキャラクター作成プログラム・リスト

```
1 KEY 2,"WIDTH 80:CLS 2"+CHR$(13):KEY 7,CHR$(&H22)+"+CHR$(13)"
10 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:DEFINT A-Z:NEW CMD
20 CLEAR ,&HBE20:GOTO 1000
90 '    POLL DATA
100 DATA 212BBE22A8EEC900C040CECDA318FE4DD2060B3227BECF2C,B21
110 DATA CDA318E5FEB9D2060B26006F29292929545D2929191100C0,82D
120 DATA 193A27BE16005F192227BEE1CF2CCDA318FE28D2060BE526,945
130 DATA 006F2929292929545D29191100C0192229BE1140BF01C0,61C
140 DATA 00EDB0E1CF2CCDA318E52A27BEEB2140BFFE03D2060BFE01,BE3
150 DATA CAD7BEFE02CA0FBFF3015C03ED79C5D50610C5010400EDB0,BC7
160 DATA 014C00EB09EBC110F1D1C10C10E6D35FFBE1C9D50610C501,C0A
170 DATA 0400EDB0014C00EB09EBC110F1D1C9F3DB32F5F640D3323E,C97
180 DATA 80D335AFD334E5CDC3BECDC3BECDC3BEE13E67D334CDC3BE,FE8
190 DATA 3E57D334CDC3BE3E37D334CDC3BEAFD335F1D332C3BEBEEB,E8B
200 DATA 015C03F3C5E50610ED79C5010400EDB0014C0009C110F3E1,9DB
210 DATA C10C10E8D35FFB2A29BE1140BF01C000EBEDB0C3BEBE0001,B9C
220 '   CHR DATA
230 DATA 1FFF1FFF355535552AAA2AAA000000000000000000000000,4F8
240 '
250 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF7FFFFFFF07FFFFE00FFFFFF007FFFFE0,143B
260 DATA 0FFFFFF007FFFFE00FFFFFF007FFFFE00FFFFFF007FFFFE0,11A6
270 DATA 0FFFFFF0FFFFFFFFFFFFFFFF7FFFFFFF80000003AAAAAAAB,119D
280 DATA 7FFFFFFF07FFFFE00FFFFFF007FFFFE00FFFFFF007FFFFE0,1225
290 DATA 0FFFFFF007FFFFE00FFFFFF007FFFFE00FFFFFF080000003,F44
300 DATA AAAAAAAB7FFFFFFF7FFFFFFC55555554060000C001FFD500,D8C
310 DATA 060000C001FFD500060000C001FFD500060000C001FFD500,7D1
320 DATA 060000C001FFD500060000C07FFFFFFC5555555400000000,82D
330 '
340 DATA 00007C15000380AE7F8C0570807015807C002A0003002B00,59B
350 DATA 12222AE02A66AD58C6EEABD638EAAABDC1EAA02E2E3FF814,C83
360 DATA 11D7F81401E8F814061F1C0A0803E30500007C15000380AE,6E9
370 DATA 7F8C0570807015807C002A0003E02B0013FF2AE03BFFFD58,964
380 DATA FFFFFFD6D7FFFFFDFFFFDFFE3FC007FC11BC07FC019F07FC,10F5
390 DATA 06A0E3FE0AA81CFF000003EA00007F500003FA807F8FEA00,985
400 DATA 03FFD400005FD400014BD5001131FAA01129FE28BD3FF802,95C
410 DATA 141FC000115550000 05D5000005D500001F5540007FD5500,5A6
420 '
430 DATA 001FF80001FFFF800FFFFFF03FFFFFFC7FFFFFFEFFFFFFFF,1143
440 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,17E8
450 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF001FF80001FFFF80,1386
460 DATA 0FFFFFF03FFFFFFC7FFFFFFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,15A5
470 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,17E8
480 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF001FF80001E007800E000070307F800C,C30
490 DATA 601F8006C07F80FFC1F980A3C7E01FFFC1801543C003FFFF,DBF
500 DATA C002AA83C07FFFFFC0555503CFFFFFFFCAAAAA03FFFFFFFF,1082
510 '
520 DATA 00000E00000013000000130000000E1E0000F0C3E00103F03,2A0
530 DATA 000F0C3E000601E0001873001861D30065870E009A1C0000,4C7
540 DATA 981C000061E60000860C000079F8000000000E0000001F00,42B
550 DATA 00001F000000FFE0000FFBFE001FE0FF000FF3FE0007FFE0,9EA
560 DATA 001FFF00187FDF007DFF0E00FFFC0000FFFC00007FFE0000,991
570 DATA FFFC000079F8000000000000000C0000000C0000001400,398
580 DATA 0000AD40000ABF540000AD400001540000050C0000140C00,37D
590 DATA 1050000045400000454000001410000051500000000000000,22F
660 '    1              2              3              4
670 DATA 000000000000010001060000010201000000001000130000 0,3E
680 DATA 012021000000001000103060001000100000000144410030000,105
690 DATA 0140410000000814441000305800000000000000010141000000,244
700 DATA 0010001010001111111111000000000000000010000000000000,86
710 DATA 003010301030001030103010003010301030001030103015,285
715 '    1              2              3              4
720 DATA 8000000000000000101010500000100000000011101010111 1,EC
730 DATA 000000000000000000000000300303003000000000000000,66
740 DATA 000000000000030030030003999999999989992929999 99,720
750 DATA 991919192929909292919191009111292929191922191114,64C
760 DATA 919919119224192199192194591991991992919929916991,8D0
765 '    1              2              3              4
770 DATA 000000000000800101010101100001000100030000000000 0,A9
780 DATA 000011010100060011111100111110010100500404000000,D8
790 DATA 010101001010402020020000000000000000800000000000,125
800 DATA 111100111100000002060904001110000914000049101014,114
810 DATA 111100101422500001001004401021001000001040001000,1AE
1000 '
1010 RESTORE 100:AD=&HBE20:X=11:GOSUB 1040
1015 FOR I=&HC000 TO &HC0C0:POKE I,0:NEXT:AD=&HC000:X=0:GOSUB 1040
1020 AD=&HC0C0:X=31:GOSUB 1040:AD=&HC900:X=14:GOSUB 1040:GOTO 1100
1040 FOR I=0 TO X:READ A$:M=0
1050 FOR K=0 TO 23:A=VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2))
1060 POKE AD,A:M=M+A:AD=AD+1:NEXT:READ A$
1070 IF A$<>HEX$(M) THEN PRINT "ERORR IN";PEEK(&HEAFA)*256+PEEK(&HEAF9):END
1080 NEXT:RETURN
1090 '
1100 DEF USR=&HBE20:A=USR(0)
1110 A=0:FOR Y=0 TO 3:A=1-A:FOR X=0 TO 1:POLL X*4-(A=0),Y*4,0,0:NEXT X,Y
1120 POLL 2,0,0,2:CLS 2:FOR I=1 TO 4:POLL I*4,0,I,0:NEXT
1130 FOR Y=16 TO 30:LINE (0,Y)-(61,Y),6,,&H5555
1140 LINE (0,Y)-(29,Y),1,,&HAAAA:LINE (32,Y)-(61,Y),2,,&HAAAA:NEXT
1150 RESTORE 1160:FOR I=0 TO 4:READ A,B,C,D,E:LINE (A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
1160 DATA 30,16,31,31,0,66,16,69,31,7,93,16,90,31,7,66,19,90,20,7,66,28,90,27,7
1170 DIM A%(25):FOR I=0 TO 31:GET@(I+64,0)-(I+64,15),A%
1180 PUT@(127-I,16),A%:NEXT:A=USR(0)
1190 FOR Y=16 TO 31 STEP 2:LINE (128,Y)-(159,Y),2,,&H1111
1200 LINE (128,Y+1)-(159,Y+1),2,,&H4444:NEXT
1210 FOR I=1 TO 9:READ X,Y:POLL X*4,Y*16,I,2:NEXT
1220 DATA 0,1,1,1,1,0,2,1,2,0,4,0,3,1,3,0,4,1
1250 CLS 2:FOR I=0 TO 9:POLL I*4,0,I,0:NEXT:PRINT :PRINT
```


★僕は今，2年6組です。将来「つぐみ」になりたいと思っています。(岡山市・白銀竜16才)……【影：「つぐみ」になるのはたいへんだぞ。まず第一に強くなくてはならない。第二に年令をごまか……ピュ――。つぐ美：影さんトイレかしら？えっとなになに……。】

《リスト2》MAGICAL RODのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS 3:WIDTH 80:DEFINT A-Z:DIM M(13,11):COLOR=(3,0):GOTO 740
20 CLS 2:SCREEN ,2:'
30 FOR Y=0 TO 11:POLL 0,Y*16,1,0:POLL 52,Y*16,1,0:M(13,Y)=1:M(0,Y)=1:NEXT
40 FOR X=1 TO 12:POLL X*4,0,1,0:POLL X*4,176,1,0:M(X,0)=1:M(X,11)=1:NEXT
50 FOR Y=0 TO 11:POLL 76,Y*16,1,0:NEXT:RESTORE 60:FOR Y=0 TO 11:READ A
60 FOR X=14 TO 18:POLL X*4,Y*16,A,0:NEXT X,Y:DATA 1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1
70 X1=448:Y1=16:X$="MAGICAL":C=6:GOSUB 270:X1=480:Y1=32:X$="ROD":C=5:GOSUB 270
80 POLL 70,32,6,1:X1=448:C=7:Y1=64:X$="STAGE":GOSUB 270:Y1=80:X$="CHR."
90 GOSUB 270:Y1=96:X$="MAGIC":GOSUB 270:Y1=128:X$="PARTS":GOSUB 270
100 LOCATE 57,19:PRINT "1   2   3   4   5":RO=1:CH=5:SCREEN ,0
110 '
120 A=&HC8C4+RO*60:FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 5
130 C$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(A+X+Y*6)),2):FOR K=1 TO 2
140 C=VAL(MID$(C$,K,1)):XX=X*8+K*4:YY=Y*16+16:M(X*2+K,Y+1)=C
150 POLL XX,YY,0,0:POLL XX,YY,C,1
160 IF C=5 THEN POLL XX,YY,0,0:MX=XX:MY=YY:M(X*2+K,Y+1)=0
170 NEXT K,X,Y:X=MX/4:Y=MY/16:POLL X*4,Y*16,10,2:H=-1
180 FOR I=1 TO 5:POLL I*4+52,160,0,0:C(I)=0:NEXT
190 C=7:X1=526:Y1=64:L=RO:GOSUB 590:Y1=80:L=CH:GOSUB 590
200 M=10:Y1=96:L=M:GOSUB 590:GOTO 290
210 '
220 S1=INP(0):S2=INP(1):T1=INP(5):T2=INP(2):X1=0:Y1=0
230 S=-(S1=251)*2-(S1=239)*4-(S1=191)*6-(S2=254)*8
240 T=-(T1=254)-(T1=251)*2-(T1=250)*3-(T2=247)*3-(T2=127)*4:RETURN
250 '
260 H1=M(X,Y):H2=M(X,Y+1):H3=M(X,Y-1):RETURN
270 '
280 FOR K=1 TO LEN(X$):PUT@(X1+K*16,Y1),KANJI(ASC(MID$(X$,K,1))+P),OR,C,0:NEXT:R
ETURN
290 '   MAIN
300 GOSUB 220:J=J+(J>0)
310 GOSUB 260:Z=(S=4)-(S=6)
320 U=(S=2)*SGN((H1=4)+(H2=4))-(S=8)*(H1=4)+SGN((H2=0)+(H2>4))*(H1<>4)
330 IF (H2=3)*((H3=0)+(H3>3)) THEN CMD STOPM:CMD PLAY "T160@60V15L2O4C":J=2:U=-1
:H4=M(X,Y-2):IF (T=1)*((H4=0)+(H4>3)) THEN U=-2:T=0
340 IF T=2 THEN 430 ELSE IF T=4 THEN 600
350 IF (H2>0)*(H2<4)*((H3=0)+(H3>3))*(T=1) THEN J=2:U=-1
360 B=M(X+Z,Y+U):IF B>0 AND B<4 THEN J=0:IF Z<>0 THEN Z=0 ELSE U=0
370 IF U=1 AND J=0 THEN Z=0
380 IF S=4 OR S=6 THEN H=(S=4)-(S=6):POLL X*4,Y*16,10,0:IF T=3 THEN Z=0
390 IF Z<>0 OR U<>0 THEN POLL X*4,Y*16,10,0:X=X+Z:Y=Y+U:POLL X*4,Y*16,10,2
400 IF M(X,Y)=6 THEN BEEP 1:POLL 56,144,10,2:M=M+10:M(X,Y)=0:L=M:Y1=96:BEEP 0:GO
SUB 590
410 IF M(X,Y)=8 THEN 680
420 POLL X*4,Y*16,6+H,1:FOR I=0 TO 100-(J>0)*300:NEXT:GOTO 300
430 '   MAGIC
440 F=M(X+H,Y):IF F=0 THEN IF C(1)=0 THEN 460 ELSE 520
450 IF F>1 AND F<5 AND M>0 THEN IF C(5)=0 THEN 470
460 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:GOTO 360
470 '   GET
480 GOSUB 580:Q=6:FOR I=1 TO 5:IF C(I)=0 THEN Q=Q-1
490 NEXT:C(Q)=F:POLL 52+Q*4,160,F,1:M(X+H,Y)=0
500 FOR I=1 TO 4:POLL 52+Q*4,144+(4-I)*4,11,2:POLL (X+H)*4,Y*16,11,0
510 FOR L=0 TO 200:NEXT:NEXT:M=M-1:L=M:Y1=96:GOSUB 590:GOTO 350
520 '   PUT
530 GOSUB 580:M(X+H,Y)=C(1):FOR I=1 TO 4:POLL 56,144+I*4,11,2
540 POLL (X+H)*4,Y*16,11,0:FOR L=0 TO 200:NEXT:NEXT
550 FOR I=1 TO 5:C(I)=C(I+1):POLL 52+I*4,160,0,0:POLL 52+I*4,160,C(I),1
560 NEXT:GOTO 350
570 '
580 CMD PLAY "T220@18L16O5V15N75N76N77N78N79N80N81N82N83":RETURN
590 FOR I=0 TO 1:POLL 68+I*4,Y1,0,0:NEXT:C=7:X1=528:X$=STR$(L):GOSUB 270:RETURN
600 '   GIVE UP
610 CMD PLAY "T200L16@5O5V12AB8"
620 FOR I=1 TO 48:LINE (24+I*8,16)-(I*8+31,175),5,BF:POLL X*4,Y*16,6+H,1:NEXT
630 CH=CH-1:L=CH:Y1=80:GOSUB 590:IF CH<1 THEN CH=5:I=175:DB=0 ELSE 120
640 '   GAME OVER
650 LINE (32,I)-(415,I),2:POLL X*4,Y*16,6+H,1
660 I=I-1:X1=140:Y1=96:C=7:X$="GAME OVER":GOSUB 270:IF I=16 THEN 740
670 GOSUB 220:ON T+1 GOTO 650,740,120,650,650,650
680 '   ROUND CLEAR
690 VO=16:C=0:POLL X*4,Y*16,6+H,1:CMD PLAY "T200L32Q8O5@13"
700 FOR I=0 TO 40:GOSUB 710:LINE (32+I*4.6,16)-(37+I*4.6,175),0,BF:LINE-(415,175
-I*2),0,BF:LINE-(408-I*4.6,16),0,BF:LINE-(32,17+I*2),0,BF:NEXT:GOTO 730
710 C=(C+1 AND 3):IF C=1 THEN VO=VO-1:CMD PLAY "V=VO;BAGFEDC<BAGFEDC>"
720 RETURN
730 RO=RO+1:IF RO=7 THEN 860 ELSE 120
740 '   TITLE
750 COLOR 7:CLS 3:WIDTH 80:COLOR=(3,0):C=0:DB=0:CH=5:ST=1:T=0:SCREEN ,2
760 FOR X=5 TO 13:FOR Y=3 TO 6:POLL X*4,Y*16,0,0:NEXT Y,X
770 FOR J=0 TO 1:LINE (150+J*300,45)-(160+J*300,110),5,BF:NEXT
780 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 1:LINE (150+I*2,45+I+J*65-I*J*2)-(460-I*2,45+I+J*65-
I*J*2),5:LINE-(151+I*2,45+I+J*65-I*J*2),0,,&H5555:NEXT J,I:P=768
790 POLL 21,69,7,1:POLL 51,69,5,1:X1=200:Y1=71:X$="MAGICAL ROD":C=7:GOSUB 270
800 X1=199:GOSUB 270:SCREEN ,0:X1=180:Y1=160:GOSUB 840:GOTO 20
810 P=768:X1=100:Y1=160:GOSUB 840:RETURN
820 READ X1,Y1,X$,P:X1=X1*16:Y1=Y1*16+8:P=P+9088:GOSUB 270:RETURN
830 FOR Y=L TO 10:FOR X=1 TO 12:POLL X*4,Y*16,0,0:NEXT X,Y:RETURN
840 X$="HIT SPACE KEY":GOSUB 270
850 IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE 850
860 '   ENDING
870 L=1:GOSUB 830:L=5
880 FOR X=1 TO 12:POLL X*4,64,1,0:NEXT:POLL 44,48,5,1
890 FOR X=5 TO 38:POLL X-1,48,10,0:POLL X,48,10,2:POLL X,48,7,1
900 FOR I=0 TO 100:NEXT I,X
910 C=7:RESTORE 910:FOR I=0 TO 35:READ A:ON A GOSUB 810,820,830:NEXT
920 GOTO 920
930 DATA 2,4,5,♤ｯｾｳｳﾞﾇｭｿ,0,2,13,5,｢,-639,1,2,4,6,ｴﾞｨﾎｵｬｷﾆ､♧  ﾏ,0,2,14,6,ﾄｨ,256,2
,17,6,｡,-639,1,2,4,7,ｳｳﾋ,0,1,2,7,7,ﾏ ﾊ､,0,2,8,7,｡  ｢,-639,1
940 DATA 2,4,8,ｿﾖ月 ﾈﾊ◇ﾎ   ﾋ｢♧ﾀOｦ,0,2,7,8,｡       ｼ       ｢,-639,2,12,8,ｿ\,256,1,3
950 DATA 2,4,5,ｷｷ ﾈﾊ◇ﾎ   ﾋ､ｯﾊ♡,0,2,11,5,ｿ\,256,2,6,5,｡       ｼ     ･,-639,1,2,4,6
,ｳﾎ  年ｷﾃﾆ､ｭﾊｵ､,0,2,6,6,ﾄｨ,256,2,17,6,｢,-639,1,2,7,7,ﾈ ､ｦ\ｱﾇ,0
960 DATA 2,8,7,｡      ･,-639,2,7,8,ﾄﾅｯ,0,2,10,8,･･･｢,-639,1,3,2,4,5,Congratulatio
ns,-8320,2,2,6,Let Try MAGICAL ROD 2,-8320,2,3,7,Thank You For Playing,-8320
970 DATA 2,6,8,See You Again,-8320,2,2,9,1991 Prezented By BSC,-8320
```

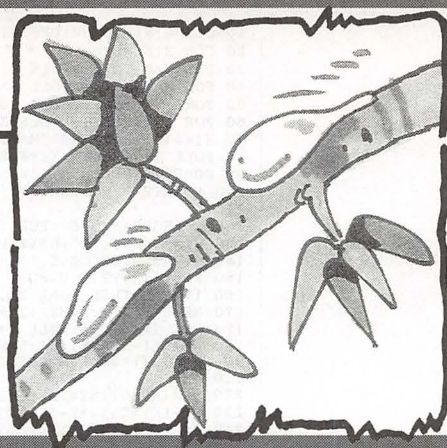
★友人と天ぷらうどんを食べて，あとに残ったえび天を持ち上げて「ラスト・テンプラー」というと友人が逃げてしまう。(愛媛県宇和島市・鴻池池亨正22才)……【影：ふーむ，するとキミは逃げた友人のお金までたてかえてあげたというわけだ。おそるべし友人！編：？】

PC-8801mkIISR以降
(N88-BASIC V2モード)用

水滴くんを木から降ろしてあげよう

水滴(すいてき)くんの試練(しれん)

●川口　圭太



《ストーリー》

昨夜からの激しい雨も明け方にはすっかり止み，東から差す白色の光は不思議の森を一際(ひときわ)くっきりと浮かび上がらせていました。

「う〜ん，気持ちがいいぁー」

その森の中を進む一つの人影がありました。彼の名は茫々　炎（ぼうぼう　ほのお）。みんなからは炎くんと呼ばれ，毎朝この不思議の森の中を散歩するのが日課となっていました。

「雨あがりの〜」

などと鼻歌が飛びだし，普段よりも酸素が豊富なんでしょうか，激しく赤い炎を上げながら森の中を歩いていました。ふとなにげなく，近くの木に目をやるとぷるぷると震える水滴くんがいました。

「やぁ〜，水滴くんおはよう!! 昨夜は忙しかったろう？今は休憩中かい？」

「怖いよぉ〜！え〜ん!!」

「え？」

一瞬あっけにとられた炎くんでしたが，気をとりなおして水滴くんから話を聞いてみると，なんでも「木から落ちるのが怖い」と言うのです。雲からここまで降ってきたと言うのに……なんなんでしょ。

それから炎くんは再三にわたり降りてくるよう水滴くんを説得しましたが聞き入れてはもらえず，しかたがないので，心を鬼にして水滴くんを無理やり降ろすことにしました（う〜む，ストーリーに無理があるような…）。

《内容》

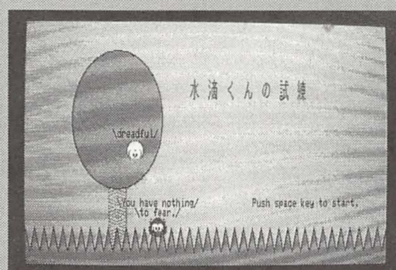
一見アクション・ゲームのように見えますが，パズル的要素もある，1粒で2度おいしいゲームです。

あなたは炎くんとなって水滴くんを下に降ろして（泣かして？）ください。炎くんは絶えず左右に動いています。テンキーの[4]・[6]で方向を変えることができ，[8]でジャンプします。スペース・キーを押している間炎くんは止まります。炎くんが止まると下の木が焦げます。ただし，木が二つ以上重なっている場合は焦げません。木を焦がして左右にその木を支える物がない場合，その間の木は下に落ちます。その落ちた木の上に水滴くんがいたら，降ろしたことになります。

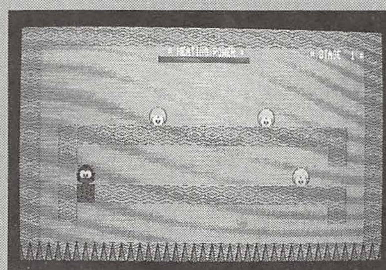
水滴くんと重なると炎くんの火力が少しずつ弱まり，最後にはゲーム・オーバーになります。3人すべて降ろしたらステージ・クリアです。ギブアップのときは[G]キーを押してください。全14面です。

《第1表》主な変数表

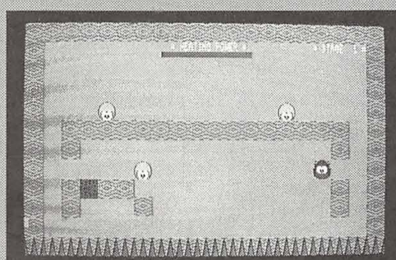
X,Y	炎くんの座標
TX(n),TY(n) n:0〜2	水滴くんの座標
RM	ステージ数
C	助けた水滴くんの数
D	火力
SP1	炎くん移動スピード
SP2	木が焦げるスピード



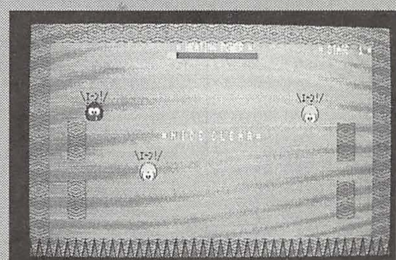
◀《写真1》これがタイトル画面です。水滴くんを木から降ろしてあげよう



◀《写真2》木の上でしばらくじっとしていると木が焦げます



◀《写真3》水滴くんを焦げ目で狭むと木が落ちて水滴くんも落ちます



◀《写真4》自分は水滴くんとぶつかるとダメージをうけるので，当たらないようにクリアしよう

★色っぽいつぐ美さん。僕はあなたを〝酒場の女の子〟に育てた，良き父親です（プリンセス・メーカーで）。（東京都板橋区・梅澤俊充16才）……
【つぐ美：このゲームって，その人の性格がよくでるのよね。編：今月から短期集中「プリンセスの育てかた講座」がはじまりました。】

《プログラムの入力方法》

まず**リスト1**を入力して実行してください。エラーがなければ〝SUITEK.BIN〞というマシン語ファイルが作成されます。つぎに**リスト2**を入力して実行するとゲームが開始されます。つぎからは，**リスト2**をロードして実行するだけです。

実行中にエラーが発生した場合，テキストが見えなくなるときがありますが，そのときは[F･3]，[↵]と入力してください。

《改造について》

ほぼ1年ぶりにBASICでゲーム・プログラムを組んだので，プログラムがスプラッタしてしまいました。ですので改造は面数を増やすのと音を付けることぐらいでしょう。面データは1行1面で，順に面データ，水滴くんX,Yデータ×3，炎くんX,Yデータとなっています。

《最後に》

当初はBGMが付いていたのですが，オリジナルのミュージック・ドライバを使っていたのでリストが長くなり，泣く泣くカットしました。1週間もかかって作ったのに……。

いつかきっと他のゲームで使ってやるぞぉ～!!

《リスト1》水滴くんの試練のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 '= SUITEKI KUN NO SHIREN = for PC-8801mk2SR series. By Keita Kawaguchi.
20 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 0:CLS 3:CLEAR,&HBE20:DIM A%(50)
30 DE=&HBE20:FOR I=0 TO 11:S=0:FOR J=0 TO 11
40 READ A$:FOR F=1 TO 3 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,F,2)):S=(S+A AND &HFFF)
50 POKE DE,A:DE=DE+1:NEXT F,J:READ A$:IF S=VAL("&H"+A$) THEN NEXT:GOTO 70
60 PRINT "Data error in";PEEK(&HEAFA)*256+PEEK(&HEAF9):BEEP:END
70 DEF USR=&HBE20:A=USR(0)
80 GOSUB 140:POLL 0,0,1,2:FOR I=1 TO 31 STEP 2::LINE (I,0)-(I,15),0:NEXT
90 POLL 0,0,2,2:GOSUB 140:POLL 0,0,3,2:GOSUB 140:POLL 0,0,4,2:CLS 2
100 LINE (0,0)-(31,31),4,BF
110 FOR I=0 TO 1:LINE (I*16,0)-(I*16+8,20),3:LINE -(I*16+16,0),3:NEXT
120 PAINT (8,0),0,3:PAINT (24,0),0,3:POLL 0,0,5,2:POLL 0,16,6,2
130 BSAVE "SUITEK.BIN",&HBE20,&H720:END
140 FOR I=0 TO 49:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:PUT@(0,0),A%,PSET
150 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:A=POINT(J,I):PSET (31-J,I),A:NEXT J,I:RETURN
160 '-----------------------------------------------------------( ﾏｼﾝｺﾞ )---
170 '        1    2    3    4    5    6    7    8    9   10   11   12 SUM
180 DATA 212B,BE22,A8EE,C900,0000,00CD,A318,FE4D,D206,0B32,27BE,CF2C,953
190 DATA CDA3,18E5,FEB9,D206,0B26,006F,2929,2929,545D,2929,1911,00C0,82D
200 DATA 193A,27BE,1600,5F19,2227,BEE1,CF2C,CDA3,18FE,28D2,060B,E526,945
210 DATA 006F,2929,2929,2929,545D,2919,1100,C019,2229,BE11,40BF,01C0,61C
220 DATA 00ED,B0E1,CF2C,CDA3,18E5,2A27,BEEB,2140,BFFE,03D2,060B,FE01,BE3
230 DATA CAD7,BEFE,02CA,0FBF,F301,5C03,ED79,C5D5,0610,C501,0400,EDB0,BC7
240 DATA 014C,00EB,09EB,C110,F1D1,C10C,10E6,D35F,FBE1,C9D5,0610,C501,C0A
250 DATA 0400,EDB0,014C,00EB,09EB,C110,F1D1,C9F3,DB32,F5F6,40D3,323E,C97
260 DATA 80D3,35AF,D334,E5CD,C3BE,CDC3,BECD,C3BE,E13E,67D3,34CD,C3BE,FE8
270 DATA 3E57,D334,CDC3,BE3E,37D3,34CD,C3BE,AFD3,35F1,D332,C3BE,BEEB,E8B
280 DATA 015C,03F3,C5E5,0610,ED79,C501,0400,EDB0,014C,0009,C110,F3E1,9DB
290 DATA C10C,10E8,D35F,FB2A,29BE,1140,BF01,C000,EBED,B0C3,BEBE,0001,B9C
300 '----------------------------------------------------------------( ｷ )---
310 DATA 0010,0010,0000,FFFF,FF97,0000,FFFF,E9FF,0000,FFFF,5FFA,0000,FFFF
320 DATA FA97,0000,FFFF,57FF,0000,FFFF,FFEA,0000,FFFF,FA5F,0000,FFFF,57FF
330 DATA 0000,FFFF,FA5F,0000,FFFF,FFEA,0000,FFFF,57FF,0000,FFFF,FA97,0000
340 DATA FFFF,5FFA,0000,FFFF,E9FF,0000,FFFF,FF97,0000,FFFF,5FFA
350 '-----------------------------------------------------------( ﾎﾉｵｸﾝ )---
360 DATA 0010,0010,0A00,0F00,0000,5414,7F1C,0000,4901,FF01,0000,9254,FF77
370 DATA 0000,2415,FF1F,0000,FF29,FF3F,FE00,FF17,FF1F,FF03,FFAF,FFFF,FF03
380 DATA FFA7,FFFF,F103,FF47,FF7F,F103,FF91,FFFF,FE00,0048,FF7F,0000,0050
390 DATA FF7F,0000,0020,FF3F,0000,0004,FF07,0000,2000,3F00,0000
400 '----------------------------------------------------------( ｽｲﾃｷｸﾝ )---
410 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0300,0200,0100,7F00,4000,3F00,FF03,0002
420 DATA FF01,FF0F,0008,FF07,FF1F,0010,FF0F,FF3F,0020,FF1F,FF7F,0040,FF3F
430 DATA FF7F,0040,FF3F,FF7F,FF41,FE3E,FF7F,FF47,FF3B,FF7F,FF47,FF3B,FF3F
440 DATA FF27,F11B,FF1F,FF17,F10B,FF0F,FF09,FE06,FF01,0001,FF00
```

《リスト2》水滴くんの試練のメイン・プログラム・リスト

```
10 '= SUITEKI KUN NO SHIREN = for PC-8801mk2SR series. By Keita Kawaguchi.
20 CLEAR,&HBE20:IF PEEK(&HEEA8)<>&H2B THEN BLOAD "SUITEK.BIN",R
30 DEFINT A-Z:SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:CLS 3:KEY 3,"COLOR 7:CLS 3:
40 DIM M(19,12),JMP(20):RM=1:WA=1-((INP(&H6E) AND &H80)=0)
50 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(3,0)
60 FOR I=1 TO 10:READ JMP(I):NEXT:D1=5:D2=1
70 D1=1:D2=5:OUT &H55,7:OUT &H55,&H45
80 '-----------------------------------------------------------( TITLE )---
90 GOSUB 800:POLL 27,160,3,1:POLL 26,168,5,1:POLL 30,168,5,1:POLL 22,96,4,1
100 RESTORE 980:FOR I=0 TO 6
110 READ A$:PUT@(224+64+I*32,48),KANJI(VAL("&H"+A$)),PSET,0,D1:NEXT
120 POLL 0,0,0,2:COLOR 0:LOCATE 19,11:PRINT "\dreadful/"
130 LOCATE 20,18:PRINT "\You have nothing/":LOCATE 24,19:PRINT "\to fear./"
140 LOCATE 50,18:PRINT "Push space key to start."
150 SCREEN 0,0:WHILE INP(9)<>&HBF:WEND
160 '------------------------------------------------------( GAME START )--
170 GOSUB 840:X1=-1:Y1=Y*16+8:D=0:C=0:SP1=0:SP2=5:JMP=0:DOWN=0
180 POLL X*4,Y1,7,2:POLL X*4,Y1,3,1:FOR I=0 TO 2:POLL TX(I)*4,WY(I),4,1:NEXT
190 COLOR 0:LOCATE 31,12:PRINT "= Are you ready ? =":FOR I=0 TO 2000*WA:NEXT
200         LOCATE 31,12:PRINT "                   "
210 '-----------------------------------------------------( ﾎﾉｵｸﾝ ｲﾄﾞｳ )--
220 K0=INP(0):K1=INP(1):K9=INP(9):WX=X:WY=Y1:IF INP(2)=&H7F THEN 610
230 IF DOWN=0 THEN IF M(X,Y+1)=0 THEN DOWN=4 ELSE 270
240 Y1=Y1+DOWN:DOWN=DOWN+4:IF DOWN>16 THEN DOWN=16
250 IF M(X,INT((Y1-8)/16)+1)>0 THEN DOWN=0:Y=INT((Y1-8)/16):Y1=Y*16+8
260 GOTO 400
270 IF JMP>0 THEN 300
280 IF (K1 AND 1)=1 OR Y<3 THEN 360
290 JMP=10:T=Y*2:LOCATE X*4-1,T:PRINT "\JUMP/"
300 Y1=Y1+JMP(JMP):JMP=JMP-1
```


★9月号118ページの疑問にお答えします。オゾンは製造可能ですけれど，大気の流れにのせるまでが大変なんだそうです。(福島県河沼郡・樹海17才)……【編：だそうです。つぐ美：OFって，とても勉強になるのね！影：ギャグばっかりじゃないんだぜ。】

```
310 IF JMP=4 THEN IF M(X,Y-2)>0 THEN JMP=0:Y=Y-3:Y1=Y*16+8
320 IF JMP=2 THEN IF M(X,Y-1)>0 THEN JMP=0:Y=Y-2:Y1=Y*16+8
330 IF JMP=1 THEN IF M(X,Y   )>0 THEN JMP=0:Y=Y-1:Y1=Y*16+8
340 IF JMP=0 THEN LOCATE X*4-1,T:PRINT "      ":SP1=0
350 GOTO 400
360 IF (K0 AND &H50)<>&H50 THEN X1=((K0 AND &H10)=0)-((K0 AND &H40)=0)
370 SP1=(SP1+1 AND 1)
380 IF (K9 AND &H40)=0 OR (K1 AND 1)=0 OR JMP>0 OR SP1>0 THEN 400
390 X=X+X1:IF M(X,Y)>0 THEN X1=-X1:X=X+X1
400 IF X<>WX OR JMP>0 OR DOWN>0 THEN SP2=5:GOTO 450
410 SP2=SP2-1:IF SP2      >0 THEN 450
420 SP2=9999 :IF M(X,Y+2)>0 THEN 450
430 POLL X*4,Y1+16,2,0:M(X,Y+1)=2:H=1:F=1:W=1:GOSUB 720:H=1:F=-1:W=-1:GOSUB 720
440 '-------------------------------------------------------( ｽｲﾃｷｸﾝ ｲﾄﾞｳ )---
450 FOR I=0 TO 2:IF TX1(I)=0 THEN 510
460 TX=TX1(I):TY=TY(I):TX1=TX1(I):WX(I)=TX:IF M(TX,TY+1)>0 THEN 490
470 TX1=0:C=C+1:LOCATE TX*4-1,TY*2:PRINT "\ｴｰﾝ!/"
480 LOCATE TX*4+2,TY*2+2:COLOR 5:PRINT ".":COLOR 0:GOTO 500
490 TX=TX+TX1:IF M(TX,TY)>0 OR M(TX,TY+1)=0 THEN TX1=-TX1:TX=TX+TX1
500 TX(I)=TX:TX1(I)=TX1
510 NEXT
520 '-------------------------------------------------( ｷｬﾗｸﾀｰ ﾌﾟｯﾄ etc )---
530 FOR I=0 TO 2:IF TX1(I)<>0 THEN POLL WX(I)*4,WY(I),0,0
540 NEXT:POLL WX*4,WY,7,0:POLL X*4,Y1,7,2
550 FOR I=0 TO 2:POLL TX(I)*4,WY(I),4,1:NEXT:POLL X*4,Y1,3,1
560 IF JMP>0 OR DOWN>0 THEN 220 ELSE IF C=3 THEN 620
570 I=0:WHILE I<3:IF Y<>TY(I) OR X<>TX(I) THEN 590
580 IF TX1(I)<>0 THEN D=D+1:LINE (240,32)-(240+D*16,36),D2,BF:IF D=10 THEN 610
590 I=I+1:WEND:GOTO 220
600 COLOR 7:LOCATE 29,12:PRINT A$:FOR I=0 TO 3000*WA:NEXT:RETURN
610 A$="= G A M E   O V E R = ":GOSUB 600:GOTO 90
620 A$="= N I C E   C L E A R =":GOSUB 600:RM=RM+1:IF RM<15 THEN 170
630 '------------------------------------------------------------( ENDING )---
640 GOSUB 800:X=25:TX=21
650 POLL X,96,7,2:POLL TX,96,8,2:POLL X,96,3,1:POLL TX,96,4,1:SCREEN 0,0
660 FOR I=0 TO 1000*WA:NEXT:FOR I=100 TO 160 STEP 4
670 POLL X,I-4,7,0:POLL TX,I-4,8,0:POLL X,I,7,2:POLL TX,I,8,2:POLL X,I,3,1
680 POLL TX,I,4,1:POLL 20,168,5,1:POLL 24,168,5,1:POLL 28,168,5,1:NEXT
690 RESTORE 990:COLOR 0:FOR I=0 TO 4:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$
700 FOR J=0 TO 1000*WA:NEXT J,I:COLOR 7:WHILE 1:WEND
710 '-------------------------------------------------------( ｷ ｶﾞ ｵﾁﾙｶﾅ? )---
720 IF M(X+W,Y+1)=2 THEN 750
730 IF M(X+W,Y+1)=0 THEN H=H-1:IF H=0 THEN RETURN ELSE 750
740 IF M(X+W,Y+1)=1 AND M(X+W,Y+2)=1 THEN RETURN ELSE W=W+F:H=H+1:GOTO 720
750 FOR I=0 TO H:E=Y+1:R=M(X+I*F,E):Q=Y1+16
760 FOR J=1 TO 8:POLL (X+I*F)*4,Q,0,0:Q=Q+2:POLL (X+I*F)*4,Q,R,0:NEXT:E=E+1
770 IF M(X+I*F,E+1)=0 THEN 760
780 POLL (X+I*F)*4,Q,0,0:NEXT:Q=X:FOR I=0 TO H:M(X+I*F,Y+1)=0:NEXT:RETURN
790 '----------------------------------------------( TITLE & ENDING PICTURE )---
800 SCREEN 0,2:CLS 3:LINE (0,0)-(639,199),D1,BF:FOR I=120 TO 199 STEP 16
810 POLL 18,I,1,0:NEXT:CIRCLE (160,80),80,0,,,.7:PAINT(160,80),4,0
820 FOR I=0 TO 79 STEP 4:POLL I,168,5,1:POLL I,184,6,1:NEXT:RETURN
830 '-------------------------------------------------------( ｶﾞﾒﾝ ﾌﾟｯﾄ )---
840 RESTORE 1040:IF RM>1 THEN FOR I=2 TO RM:READ A$,S,S,S,S,S,S,S,S:NEXT
850 SCREEN 0,2:CLS 3:COLOR 7:LOCATE 32,12:PRINT "= Please wait. ="
860 FOR I=0 TO 19
870 POLL I*4,8,1,0:POLL I*4,184,1,0:M(I,0)=1:M(I,11)=1:M(I,12)=1:NEXT
880 FOR I=1 TO 10:POLL 0,I*16+8,1,0:POLL 76,I*16+8,1,0:M(0,I)=1:M(19,I)=1:NEXT
890 READ A$:FOR X=1 TO 18:A=VAL("&H"+MID$(A$,X*2-1,2)):S=512:FOR Y=1 TO 10
900 IF A>=S THEN A=A-S:W=1 ELSE W=0
910 POLL X*4,Y*16+8,W,0:M(X,Y)=W:S=S/2:NEXT Y,X
920 FOR I=0 TO 19:POLL I*4,184,5,1:NEXT
930 FOR I=0 TO 2:READ TX(I),TY(I):WY(I)=TY(I)*16+8:TX1(I)=1:NEXT:READ X,Y
940 LINE (240,32)-(400,36),2,BF:CLS:LOCATE 32,3:PRINT "= HEATING POWER ="
950 LOCATE 64,3:PRINT USING "= STAGE ## =";RM:SCREEN 0,0:RETURN
960 '--------------------------------------------------------------( DATA )---
970 DATA 17,14,11,8,5,-5,-8,-11,-14,-17
980 DATA 3F65,4529,242F,2473,244E,3B6E,4E7D
990 DATA 17,19,"\Thank you !!/",17,19,"  \You're welcome/"
1000 DATA 41,10,"Thank you for playing.",40,12,"See you agein next game."
1010 DATA 60,14,"Good-by."
1020 '-------------------------------------------------------( STAGE DATA )---
1030 '     +1+2+3+4+5+6+7+8+9+0+1+2+3+4+5+6+7+8 +X Y +X Y +X Y +X +Y
1040 DATA 003624242424242424242424242424243600, 2,4,17,4, 9,7,10,10
1050 DATA 007E545454545454545454545454547E00, 3,3,16,5, 3,7,16,10
1060 DATA 000664445454545454545454545414101800, 3,3,17,5, 2,7,18,10
1070 DATA 002424242424247406067424242424242400, 2,4,17,4, 9,7,10,10
1080 DATA 025A4A4A4A4AE24242E24A4A4A4A5A02, 7,3,12,3, 9,8,10, 3
1090 DATA 0038624252 4A425860605842 4A5242623800, 3,8, 9,3,16,8,10,10
1100 DATA 44444444404E4C4C4C4C4C4E4044444444, 1,7,18,7, 9,6,10, 3
1110 DATA 004444455D4C464243434 2464C5D45444400, 4,7, 9,3,15,7,10, 8
1120 DATA 141454F06E74347457577434746EF0541414, 3,3, 9,3,16,3,10, 7
1130 DATA 80C464351D0C464243434 2464C5D45644440, 4,7, 9,3,15,7,10, 8
1140 DATA 6464646C642424252C2C252424646C646464, 1,3,18,3, 9,4,10,10
1150 DATA 647474747676723233333272767674747464, 7,3, 9,4,12,3,10, 8
1160 DATA CCCCCCCCCCCE4A4A7A7A4E4CCCCCCCCCCC, 5,6,14,6, 9,2,10, 7
1170 DATA 23236373F37652525A5A525276F373632323, 3,3, 9,3,16,3,18, 8
1180 '
```


★今年の冬，志賀のスキー場で食べた「ラーメン&焼きおにぎり」というのも，なかなか美味でしたよ，影さん。(東京都調布市・投稿野郎Aチーム19才)……【影：とても奥深いラーメン・ライス。こうなったら別冊「ラーメン・ライス本」だすしか！】

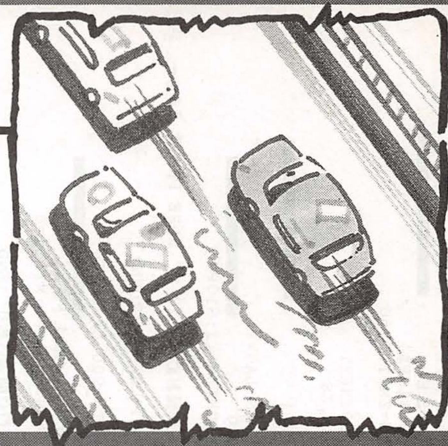
PC-88VA/2/3
(N88日本語BASIC V3.0)用

カーレースでタイム・アタックだ！

F-3もどき

（エフ　スリー）

●吉竹　剛



◆ゲームの内容

1人用のレース・ゲームです。タイムを競ってください。相手がいないので，みんなでワイワイやってください。

◆遊びかた

[4]で左回り，[6]で右回りです。加速は三つあるスペース・キーの一番右（変換キー)。減速は三つあるスペース・キーの一番左（決定キー)。

何も押さないとゆるやかに減速するし，両方押すとそのままの速度を保ちます。

スピードが速いとカーブが曲がりにくくなる（ハンドルがきりにくくなる）というのはないが，オーバー・ラップして壁にぶつかるということはあるので，やはりカーブの手前では少し減速したほうがよいでしょう(結局曲がりにくくなる)。

壁にぶつかるとスピードはゼロになります。また，そのとき最高速ならばクラッシュしてかなりのタイムをロスしてしまいます。

ゲーム・オーバーはありません。1周するとタイムが表示されます。

タイトル画面では[1]か[2]を選んでください。ちゃちな音楽が変わります。おすすめは[1]のほう（こうでもしないとすぐあきる)！

あと書きわすれましたが，走行中に説明キー（HELPキー）を押すと，タイトル画面にもどれます。

◆打ち込みかた

リストは2本あります。まずキャラクター作成のほうの**リスト1**を打ち込んでRUNしてください。すると，データをディスクにセーブします。

つぎに**リスト2**を打ち込んでください。遊ぶときは**リスト2**をLOAD, RUNするだけで結構です。

◆プログラムのしくみ

別にむずかしいことはやっていません。**リスト2**のメイン・ルーチンは自分でもよくわからないほどごちゃごちゃしているので，いじくらないほうがよいと思います。

あとしないほうがよいのですが，380行の数値をいじると最高速が変わります。でもゲームのバランスがくずれるのでオススメしません。

◆最後に

かなりきたないプログラムですが，打ち込んでやってください。あとBGMがかなり貧弱なのでそのスジの人は作ってやってください。

あとコースですが，いじくらないでください。一応このプログラムのみ対応のコース・エディタまで作ったのだから，動くようにいじくると死にますよ！

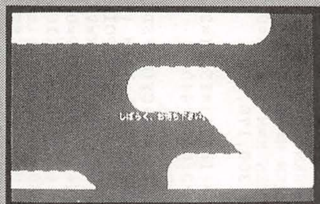
このゲームで遊んでいるとやはり相手がいないと，もり上がりに欠けるということがわかります。ということで2人同時プレイのゲームをつくりたいなーと思う今日この頃です。完成したら送りたいと思いますんで，よろしく(ボツはいや)！（しかし，大学受験があるのにこんなことしていていいのだろうか！こりぁ一落ちるな)

●P.S

コース・デザインの木村君に感謝！

PC-88VA

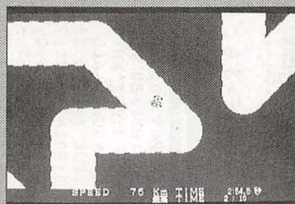


▲《写真1》コース作成中の画面です。白い円が早く描いてくれます

▼《写真2》これがタイトル画面です。BGMが二つも用意されているよ

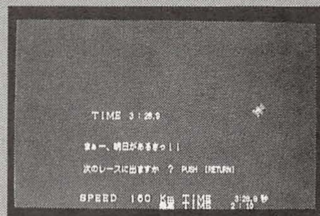
F-3 もどき VA版

1. 緑ー BGM 1
2. 青ー BGM 2



▲《写真3》上から見おろしたタイプのカーレース・ゲームです

▼《写真4》1周するとタイムがでるので友達とタイム・アタックしよう



★熱い！どうしてこんなに熱いんだ，ダルシム。（広島県佐伯郡・御堂岡慎吾16才)……【影：そりゃそうだよな。ヨガファイヤーだのヨガフレイムだのやっていれば……。つぐ美：ちがうって。編：コミケでも，ヨガダンスを踊っている人がいたとか。】

★OFコーナーに編集室の人が全員でてくるが，みんなでハガキを見てギャグを飛ばし合っているのでは？（北海道中川郡・森　享明13才）
……【編：「笑点」の大喜利みたいにやってたりして。影：円楽師匠は編集長だな。歌丸師匠はもちろん……。Dr.D：ん？】

《リスト1》F-3もどきのキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 '[redacted]    F-3  もどき  キャラ作成    [redacted]
20 CLEAR:SCREEN WIDTH 5,640,4:DEFINT A-R,U-Z
30 DIM A%(12386),C(63,63),X(9,72),Y(9,72),F(255),P(255):A%(0)=32:A%(1)=32
40 FOR I=12 TO 35:READ A$:FOR J=13 TO 23
50 C(J,I)=VAL(MID$(A$,J-12,1)):C(47-J,I)=C(J,I):CHK=CHK+C(J,I):NEXT:NEXT
60 DATA 00002222222,00002222222,03333000002,03333888882,03333088002,03333008822
70 DATA 00000000022,00000000222,00000022222,00002222272,00022222722,00222222722
80 DATA 00222227222,00222227226,00222227226,00222227236,00000227233,33333007222
90 DATA 33333007222,33373888882,33373008882,33372222222,00072222222,00072222222
100 IF CHK<>599 THEN CLS 3:PRINT "DATAに間違いあり":END
110 CLS 3:PRINT SPC(10);"しばらくお待ちください。作成中！"
120 FOR P=0 TO 23:S=SIN(-1.571-3.14159*2*P/24):T=COS(-1.571-3.14159*2*P/24)
130 FOR I=0 TO 32:FOR J=0 TO 32
140 B=C(CINT(T*(J-16)-S*(I-16)+24),CINT(S*(J-16)+T*(I-16)+24))
150 PSET (P*12+J,P*7+I),B:NEXT:NEXT
160 GET (P*12,P*7)-(P*12+31,P*7+31),A%
170 LINE (P*12,P*7)-(P*12+31,P*7+31),7,B
180 PP=P+1:PUT PATTERN PP,A%,4
190 NEXT:SAVE PATTERN "F-3ﾓﾄﾞｷ.CHR",ALL:CLS 3:PRINT "作成  終わり":END
```

《リスト2》F-3もどきのメイン・プログラム・リスト

```
10 '        [redacted]    TOM SOFT    [redacted]
20 '        [redacted]    F-3  もどき    [redacted]
30 CLEAR:DEFINT A-X:SCREEN ,0:SPRITE SCREEN 1
40 SCREEN WIDTH 4,320,1:BUFFER #0,2560,800,1:BUFFER=0
50 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:OUT &H100,INP(&H100) OR &H40
60 LOAD PATTERN "F-3ﾓﾄﾞｷ.CHR",ALL
70 DIM CX(24),CY(24):FOR I=1 TO 24:READ A,B:CY(I)=A:CX(I)=B:V=V+A+B:NEXT
80 IF V<>0 THEN CLS 3:PRINT CHR$(7);"90行～100行に間違いあり":END
90 DATA 3,0,3,1,3,2,3,3,2,3,1,3,0,3,-1,3,-2,3,-3,3,-3,2,-3,1,-3,0
100 DATA -3,-1,-3,-2,-3,-3,-2,-3,-1,-3,0,-3,1,-3,2,-3,3,-3,3,-2,3,-1
110 DIM PX1(24),PX2(24),PY1(24),PY2(24):ZS=0:ZM=0:ZHS=10:ZHM=2:V=0
120 FOR I=1 TO 24:READ A$,B$,C$,D$
130 A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$):C=VAL("&H"+C$):D=VAL("&H"+D$)
140 PX1(I)=A:PY1(I)=B:PX2(I)=C:PY2(I)=D:V=V+A+B+C+D:NEXT
150 IF V<>776 THEN CLS 3:PRINT CHR$(7);"160行～180行に間違いあり":END
160 DATA D,4,D,C,E,5,C,D,E,7,A,E,E,8,8,E,E,A,7,E,E,C,5,E,C,D,4,D,B,E,3,C
170 DATA 9,F,2,A,8,E,2,9,6,E,2,7,5,E,2,6,3,D,3,4,2,B,5,3,2,A,6,2,2,8,7,2
180 DATA 2,6,9,2,2,5,A,3,3,3,C,3,5,2,D,5,6,2,E,6,8,2,E,8,A,2,E,A,C,3,E,B
190 GOSUB *道づくり:GOTO *タイトル
200 *REPLAY:'   [redacted]    REPLAY    [redacted]
210 CLS:VIEW (1020,65)-(1040,85):ON PLAY(1) GOSUB *音:PLAY ON:PLAY ""
220 WIDTH 80,25:COMPOSE 1,0,2:SCREEN MASK (0,0)-(639,183),1,4
230 COLOR ,,BGC:PALETTE 3,&H0:PALETTE 15,&HCF39
240 T1$="SPEED    0   Km  TIME      0:00.0 秒"
250 T2$="最高  TIME"
260 LOCATE 17,23:PRINT T1$:LOCATE 38,24:PRINT T2$;
270 LOCATE 56,24:PRINT ZHM;":";ZHS;
280 M=1:PL=1:SP=0:SLX=1:SLY=0:SDL=0:VX=1020:VY=65:LAC=0
290 ROLL TO (870,0):ROLL -20:TURN ON SPRITE:SCREEN ,0
300 *MAIN:'   [redacted]    MAIN    [redacted]
310 IF INP(10)=119 THEN ZM=0:ZS=0:K=1:SCREEN ,2:STOPM:TURN OFF SPRITE:GOTO 900
320 IF INP(0)=191 THEN M=M+1:IF M=25 THEN M=1
330 IF INP(0)=239 THEN M=M-1:IF M=0 THEN M=24
340 LOCATE SPRITE 1,300,170,M
350 I=INP(13)
360 SP=SP-(I=254)*5+(I=253)*25+(I=255)*10
370 IF SP<0 THEN SP=0:GOTO 440
380 IF SP>159 THEN SP=160
390 SDL=INT(SP/50)+1:VX=VX+CY(M)*SDL:VY=VY+CX(M)*SDL
400 ROLL CX(M)*SDL,CY(M)*SDL:VIEW (VX,VY)-(VX+20,VY+20)
410 IF POINT(PX1(M),PY1(M)) AND POINT(PX2(M),PY2(M)) THEN 440
420 ROLL -CX(M)*SDL,-CY(M)*SDL:VX=VX-CY(M)*SDL:VY=VY-CX(M)*SDL
430 VIEW (VX,VY)-(VX+20,VY+20):SP=0:IF SDL=4 THEN *LOSE
440 HX=HX+(SP>=100)-(SP<100)-(SP<10)-(HX<1)+(HX>1)+(HX>2):SP$=STR$(SP)
450 ZS=ZS+.1:IF ZS=60 THEN ZM=ZM+1:ZS=0
460 LOCATE 28+HX,23:PRINT AKCNV$(SP$)
470 LOCATE 57,23:PRINT USING "##:##.# 秒":ZM.ZS
480 IF MAP(VX,2)>970 AND MAP(VX,2)<1010 THEN IF MAP(VY,3)>20 AND 110>MAP(VY,3) T
HEN *LAP
490 GOTO *MAIN
500 *LOSE:'   [redacted]    LOSE    [redacted]
510 SP$=STR$(SP):LOCATE 28+HX,23:PRINT AKCNV$(SP$)
520 FOR I=1 TO 24:ZS=ZS+.1:IF ZS=60 THEN ZM=ZM+1:ZS=0
530 M=M+1:IF M=25 THEN M=1
540 LOCATE SPRITE 1,300,170,M:FOR J=0 TO 200:NEXT
550 LOCATE 57,23:PRINT USING "##:##.# 秒";ZM,ZS
560 NEXT:GOTO 480
570 *LAP:'   [redacted]    LAP    [redacted]
580 IF M>6 AND M<20 THEN SP=0:GOTO 420
590 IF ZHM>=ZM AND ZHS>=ZS THEN ZHM=ZM:ZHS=ZS:LAC=1
600 *終わり:'   [redacted]    終わり    [redacted]
610 SPRITE 1,"V22S300R200":START SPRITE 1:SCREEN ,2:STOPM
620 LOCATE 20,12:PRINT "TIME ";ZM;":";ZS
630 LOCATE 18,16:IF LAC=1 THEN PRINT "日本新記録おめでとう！！" ELSE PRINT "まぁー、明日
があるさっ！！"
640 LOCATE 18,19:PRINT "次のレースに出ますか ?  PUSH  [RETURN]"
650 ZM=0:ZS=0
660 IF INP(1)=127 THEN K=1:CLS:SCREEN ,0:GOTO 900 ELSE 660
670 *道づくり:'   [redacted]    道づくり    [redacted]
680 CLS 3:SCREEN ,0:LOCATE 28,13:PRINT "しばらく、お待ち下さい。"
690 DIM MX(8),MY(8):V=0:FOR I=1 TO 8:READ A,B:MX(I)=A:MY(I)=B
700 V=V+A+B:NEXT
710 IF V<>0 THEN CLS 3:PRINT CHR$(7);"810行に間違いあり":END
720 PSET (660,80),15:ROLL TO (500,0)
730 FOR I=1 TO 4:READ MD$,CHK:FOR J=1 TO 50 STEP 2:MD1$=MID$(MD$,J,2)
740 MD1=VAL(MID$(MD1$,1,1)):MD2=VAL("&h"+MID$(MD1$,2,1))
750 CK=CK+MD1+MD2
760 FOR L=0 TO MD2:CIRCLE STEP(MX(MD1),MY(MD1)),23,15,,,1,F
770 ROLL MY(MD1),MX(MD1):NEXT:NEXT
780 IF CHK=CK THEN CK=0 ELSE CLS 3:PRINT CHR$(7);I*10+820;"行に間違いあり":END
790 NEXT:RETURN
800 '   [redacted]    道の要素    [redacted]
810 DATA 0,-16,9,-9,16,0,9,9,0,16,-9,9,-16,0,-9,-9
820 '   [redacted]    道のDATA    [redacted]
830 DATA 3F3F335A6B3F388F83173F3F3B6F60543A6A3F308A3C2F576C,361
840 DATA 376F64768B5D253C4751617F758B1A8F8F825F5328584F477F,360
850 DATA 7F7F7F7F7F7F7382193C553715384B3618395642362O173F30,316
860 DATA 4D1836897F798F8359457F7F712F247B2A15351035,275
870 *音:'   [redacted]    音    [redacted]
880 PLAY G$(PL),D$(PL):PL=PL+1+(PL=7)*7:RETURN
890 *タイトル:'   [redacted]    タイトル    [redacted]
900 SCREEN ,2:WIDTH 40,12
910 LOCATE 8,4:PRINT "F-3  もどき   VA版"
920 LOCATE 8,8:PRINT "1.  緑 - BGM 1"
930 LOCATE 8,9:PRINT "2.  青 - BGM 2"
940 IF INP(0)=253 THEN 980
950 IF INP(0)=251 THEN 1050
960 GOTO 940
970 '   [redacted]    緑    [redacted]
980 BGC=&H6CA7:PLAY "O5@15G1":PLAY "@50O4T196L8","@58O5T196L8"
990 G$(1)="GGGGGCED+F+RC+GGR":G$(2)=G$(1)
1000 G$(3)="GBB->DD-C<BRA>DD-CCR":G$(4)="<A>EEE-E-DDD-D-CCCC"
1010 G$(5)="<A2B-2B2A2A4B-4":G$(6)="B4A4AB-BAA<<RGR>>"
1020 D$(1)="CCCCCCCCCCCCCC":D$(2)=D$(1):D$(3)=D$(1):D$(4)="CCCCCCCCCCCC"
1030 D$(5)=D$(1)+"CCCRCR":D$(6)="CRCRCCCCCRCR"
1040 GOTO *REPLAY
1050 '   [redacted]    青    [redacted]
1060 BGC=&HE:PLAY "O5@15G1":PLAY "@19O4T196L8","@58O5T196L8"
1070 G$(1)="G2.A4G2RCD":G$(2)="ERFREDRC2.R4.":G$(3)=G$(1):G$(4)=G$(2)
1080 G$(5)="D2.C4E1":G$(6)="F2E2G2.R32<G>R"
1090 D$(1)="CCBCCCBCCCBCBRB":D$(2)="RBRBRBRBRBBBBRRR":D$(3)=D$(1):D$(4)=D$(2)
1100 D$(5)="CCBCCCBCCCBCCCBC":D$(6)="RBRBRBRBRBBBRBR32AR"
1110 GOTO *REPLAY
```

★　★

PC-9801/286シリーズ（N88-日本語BASIC（86））用

お金を集めろ！パズルゲームだ

なぞのへや

●山田　学



⊙ストーリー

あなたは，ある暇な日に近くの変な空家に1人で遊びに行った。するとそこには，いくつかの部屋があり，各部屋には青・白のブロック，バクダン，お金がいくつか置いてあった。あなたは，お金ほしさに部屋を進むことにした。

⊙あそびかた

キャラクターはつぎのとおりです。

웃：自分

凸：バクダン

¥＝お金

田：ブロック

自分をテンキー[8][2][4][6]キーで移動させます。各面のお金を全部とるとクリアです（全20面あります）。

バクダンは，押すことができます。バクダンを押すと，押した方向に転がっていき，何かにあたって，爆発します。

バクダン，お金，青ブロックは，壊れますが，白ブロックは壊すことができません。

もし，どうしてもクリアできなくなったら，リターン・キーを押してください。同じ面の最初からできます。

⊙一言

PC-98，88どちらでも動きますので，88の人も遊んでみてください。

⊙改造のアドバイス

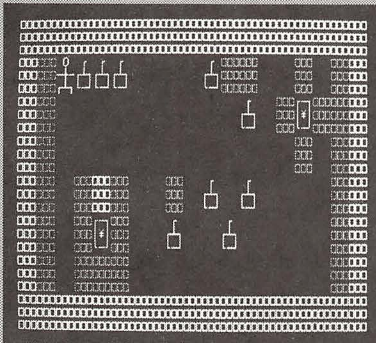
面データは以下のとおりなので自分でも面を作ってみてください（外わくの白ブロックは，自動的にでるようになっているのでデータには入っていません）。

1＝自分　　　4＝お金
2＝青ブロック　5＝空白
3＝バクダン

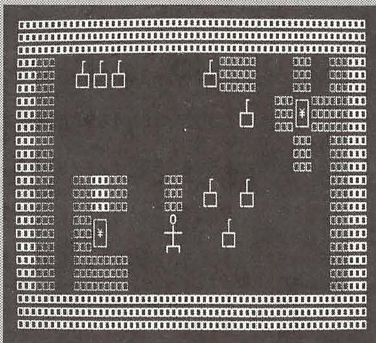
データの終わりについている二つの数は，お金の数（その面の）とラウンド数です。

《第1表》変数表

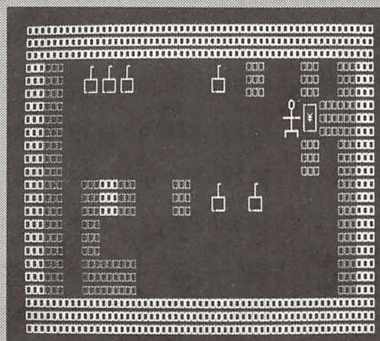
PL$( )…自分のキャラ	各キャラが入っています。
BL$( )…ブロック	
YG$( )…バクダン	
KK$( )…お金	
MP(,)…座標	
RU………ラウンド数	
X, Y……自分の座標	
TKN……集めたお金の数	



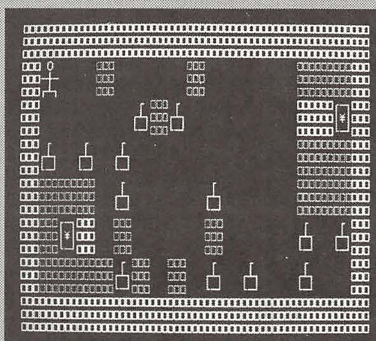
◀《写真1》バクダンを壁にぶつけて壊し，お金を取ってください



◀《写真2》青い色の壁はバクダンで壊すことができますが，白い壁は壊せません



◀《写真3》バクダンは全部使わなくてもクリアできるようになっています



◀《写真4》後半の面になってくるとバクダンを使う順番が複雑になってきます

★あれから3か月，X68000のことをX68Kという謎が解けない（6月号124ページを見るべし）。（埼玉県志木市・うきゃきゃのきゃ14才）……【影：おいおい，もう一度説明するぞ。1gの1000倍は1kgだろ？Kは1000と同じことなのさ。68Kは68000の略なんだよ。】

```
10 SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:DIM MP(18,8):CLS 3:FOR I=1 TO 3:READ PL$(I
),BL$(I),YG$(I),KK$(I):NEXT:GOSUB 110:GOTO 180
20 DATA " O ","□□□"," ┌ ","┌─┐","-+-","□□□","┌┴┐","|¥|","┌┴┐","□□□","└─┘","└─┘"
30 '═══════════ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ ═══════════════════════════════
40 COLOR 7:FOR K=0 TO 2:LOCATE I*3,J*3+K:PRINT PL$(K+1):NEXT:         RETURN
50 COLOR 1:FOR K=0 TO 2:LOCATE I*3,J*3+K:PRINT BL$(K+1):NEXT:COLOR 7:RETURN
60 COLOR 5:FOR K=0 TO 2:LOCATE I*3,J*3+K:PRINT YG$(K+1):NEXT:COLOR 7:RETURN
70 COLOR 6:FOR K=0 TO 2:LOCATE I*3,J*3+K:PRINT KK$(K+1):NEXT:COLOR 7:RETURN
80         FOR K=0 TO 2:LOCATE I*3,J*3+K:PRINT "   "  :NEXT:         RETURN
90 COLOR 7:FOR K=0 TO 2:LOCATE I*3,J*3+K:PRINT BL$(K+1):NEXT:         RETURN
100 '═══════════ ﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ═══════════════════════════════
110 COLOR 7:FOR I=1 TO 19:FOR K=1 TO 3:LOCATE (I-1)*3,K-1:PRINT BL$(K):NEXT K,I
120 FOR I=1 TO 19:FOR K=1 TO 3:LOCATE (I-1)*3,21+K-1:PRINT BL$(K):NEXT K,I
130 FOR J=1 TO 8:FOR K=1 TO 3:LOCATE 0,((J-1)*3)+K-1:PRINT BL$(K):NEXT K,J:FOR J
=1 TO 8:FOR K=1 TO 3:LOCATE 54,((J-1)*3)+K-1:PRINT BL$(K):NEXT K,J:COLOR 7
140 FOR J=1 TO 6:READ M$:FOR I=1 TO 17:A=VAL(MID$(M$,I,1)):MP(I,J)=A
150 ON.A GOSUB 40,50,60,70,80,90:IF A=1 THEN X=I:Y=J
160 NEXT I,J:READ KK,RU:RETURN
170 '═══════════ ﾆﾝｹﾞﾝ ｲﾄﾞｳ ═══════════════════════════════
180 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 180 ELSE IF A$=CHR$(13) THEN NB=RU-1:RESTORE 340:FOR
 I=1 TO NB:FOR J=1 TO 8:READ A$:NEXT J,I:CLS:GOSUB 110:TKN=0:A=0 ELSE A=VAL(A$)
190 IF A=8 THEN X2=0:Y2=-1:GOTO 220 ELSE IF A=2 THEN X2=0:Y2=1:GOTO 220
200 IF A=4 THEN X2=-1:Y2=0:GOTO 220 ELSE IF A=6 THEN X2=1:Y2=0:GOTO 220
210 BEEP 1:FOR II=1 TO 20:NEXT II:BEEP 0:GOTO 180
220 X3=X+X2:Y3=Y+Y2:IF X3<1 OR X3>17 OR Y3<1 OR Y3>6 THEN 210
230 IF MP(X3,Y3)=2 OR MP(X3,Y3)=6 THEN 210 ELSE IF MP(X3,Y3)=3 THEN 270
240 IF MP(X3,Y3)=4 THEN TKN=TKN+1:IF TKN=KK THEN 300 ELSE 250
250 MP(X,Y)=5:MP(X3,Y3)=1:I=X:J=Y:GOSUB 80:I=X3:J=Y3:GOSUB 40:X=X3:Y=Y3:GOTO 210
260 '═══════════ ﾔ ｲﾄﾞｳ ═══════════════════════════════
270 YX=X3:YY=Y3:I=YX:J=YY:GOSUB 80:MP(YX,YY)=5
280 YX1=YX+X2:YY1=YY+Y2:IF YX1<=0 OR YX1>=18 OR YY1<=0 OR YY1>=7 OR MP(YX1,YY1)=
6 THEN I=YX:J=YY:GOSUB 80:GOTO 250
290 IF MP(YX1,YY1)<>5 THEN I=YX1:J=YY1:GOSUB 60:GOSUB 80:MP(YX1,YY1)=5:GOTO 250
ELSE YX=YX1:YY=YY1:MP(YX,YY)=5:I=YX:J=YY:GOSUB 60:GOSUB 80:GOTO 280
300 '═══════════ ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱｰ ═══════════════════════════════
310 LOCATE 58,12:PRINT " Room   ";RU;"CLEAR":IF RU=20 THEN LOCATE 60,14:PRINT "H
appy End":END ELSE LOCATE 60,15:PRINT "HIT ANY KEY":TKN=0
320 IF INKEY$="" THEN 320 ELSE CLS:GOSUB 110:GOTO 180
330 '═══════════ ﾃﾞｰﾀ ═══════════════════════════════
340 DATA 21333555532255252,25555555555352422,25555555555555252,25262552535355552
,25242553553555552,25222555555555552,2,1
350 DATA 25155555532255252,25555555555356422,25555555555555252,25222552535355552
,25246553553555552,25222555555555552,2,2
360 DATA 15525555525555222,55555323555555664,35353555555555222,22253555535555222
,24652555525555353,22223252535355355,2,3
370 DATA 25555352246556422,55222223262352223,52423231323552535,55265523233552555
,25355562662236233,25552524245226252,5,4
380 DATA 54232356523552551,52222555522225255,65232535262555355,55252356552525235
,55252565562535355,55552565625535555,1,5
390 DATA 13532324232352644,52532352524252644,35553255552552225,22535352332525532
,22232553535522222,42224233555525555,8,6
400 DATA 55355325555265524,55525355236536522,53525326656522352,53235556222655535
,55523552566253323,15555556555323252,1,7
410 DATA 55565225355353525,25563242325255235,46555622125325235,25252342325235535
,55355662353225325,55555564223555535,4,8
420 DATA 35555253536555555,25522553535235355,42635253132325235,42635253536555555
,25532353532223235,35553253535555555,2,9
430 DATA 15232352255232235,35355553555323355,25255255552522235,55553355553555555
,26532562332632355,42655656523523255,1,10
440 DATA 13255553555265524,32253522235365322,22235353555265533,56555553525223552
,26365562653232222,46232553235223654,3,11
450 DATA 13333233625323224,33332233225325624,33333232265555624,33333262655335624
,33333636553325624,23333432555555624,7,12
460 DATA 12225222522252225,52525252524552525,52225222522252225,52525252554252245
,52225222522252425,55555555555555555,4,13
470 DATA 26232322233332643,66363235323364662,23263251522326363,46323635366262322
,26632322233323232,32323266632233233,3,14
480 DATA 13223236353232224,32336326523232222,23626236333332222,32233336523232222
,23322636533233333,33263324553532526,2,15
490 DATA 23232325324255664,52522232322553262,33525323323233323,22222222262555622
,32264533665555233,13265322265322524,4,16
500 DATA 42555225253553532,22666425555555524,53622235555555352,22613225352222555
,23666555352452553,45232355352542555,6,17
510 DATA 42322222222323261,32263233323555363,26262322235535562,43263233343222263
,66365355555235232,45265555555234222,5,18
520 DATA 23555555523235551,22355355522255555,22235535555235355,52223553555232352
,55222355355252555,45522235535253555,1,19
530 DATA 32552253553566231,22533235355523225,22523355535234235,42522355523522235
,22222355552333355,32242252553555555,3,20
```


★綾瀬市の皆さん，ニュー新道ストアにストIIがあるぞ。おそらく市内でこれ1台だろう。(神奈川県綾瀬市・ネームはSUZアコピャンすざく18才)……【つぐ美：さあ，これを読んだ綾瀬市民の人はぜひ一度行ってみよう！編：キャラは本田がいいでごわす。】

PC-9801/286シリーズ（N88-日本語BASIC(86)）用

出口を捜せ！　魔物はどこだ！

にんじゃ

●樋上　征史



▶ストーリー◀

忍者，忍者，何人じゃ（くだらん！）。

▶遊びかた◀

というわけで（？）あなたは城の中でつぎの階への出口を捜してさまよい，13階にいる魔物を退治します。

あなたは生まれつき勘がするどく，出口と自分が縦に並んでいると「たて」，横に並んでいると「よこ」と画面右下で叫んでしまいます（強引）。

これを利用しつつテンキーで4方向に移動して出口の位置の見当をつけ，「ここだ！」と思ったところでスペース・キーで火薬を仕掛けます。そしてそこに敵を誘動，火薬にふれさせると爆発し，そこが出口だったら出口が表れ，そこに入ると面クリアです。

なお，火薬が爆発したときの爆発（4方向に広がる）で障害物を壊すことができます（これを使わないと解けない面もある）。もちろん敵に触れたり，また時間切れでミス，ミス3回でゲーム・オーバー。火薬ははじめ20個持っていて，面クリアかミスするたびに2個増えます。

▶敵について◀

敵には上忍，中忍，下忍の3種類がいて，その中の上忍は障害物を無視して追いかけてくるうえ，忍法で障害物を見えなくしてしまいます（なくなったわけではない）。

最後の敵には火薬10発くらわしてください（最終面は右下で叫ぶけど，出口は関係なし）。

▶プログラム◀

PAINT文などを多用しているのでOut Of Memoryに悩みました。もう大丈夫だと思いますが，でたときには20行のCLEARの値を&H1000ぐらいにしてみてください。

あと，遅いという人はメイン・ルーチンや自分のルーチンの空ループを調節してみてください（286の12MHzで製作）。あと，出口がどこかわからないという人はVという変数を……（自分で考えよう）。

▶終わりに◀

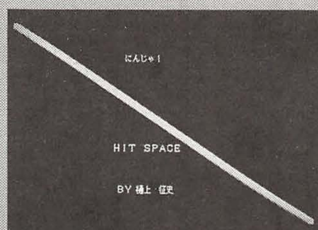
最後の敵はすごい！のでがんばって13階にたどり着いてください。あと，出口は10か所からランダムに選ぶので何度でも（？）遊べます。ちなみに，このゲームはあることに気付くとかなり簡単になります。タイトルであるキーを押すとコンティニューできます。

○参考にしたもの

- ●ボンバーマン（ハドソン）
- ●ベーマガ86年10月号
- ●マジカルワールド（FANTAN SOFT）

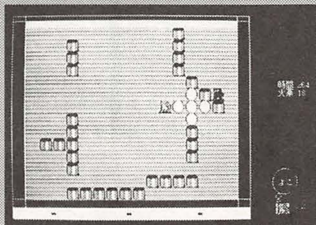
《第1表》変数表（おもなもののみ）

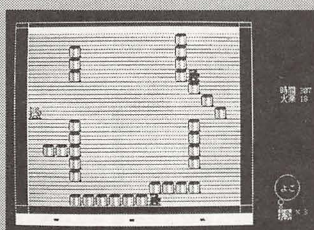
E(x, y)	仮想画面
M(1), M(2)	自分のx, y座標
T(1), T(2)	敵のx, y座標
T(3), T(4)	敵のx, y座標
DX(F), DY(F)	出口のx, y座標
T1(R), T2(R)	敵の種類
R	面数
Z	火薬の数
T	時間
V	出口を見つけたか？



▲《写真1》これがタイトル画面です。左上から刀で切ったように線がはいる

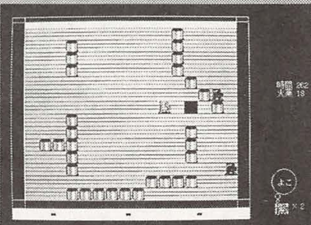
▼《写真2》直線上に出口があると「たて」とか「よこ」の表示がでる





▲《写真3》出口に火薬をしかけて敵を誘動して爆発させると開くんだ

▼《写真4》13階にいる魔物めざしてがんばるんだ。先はまだまだ



★私は，屋久島という南の島に住んでいるため，ベーマガがくるのが2～3日遅れます。（鹿児島県熊毛郡・日高洋兵15才）……【影：このハガキを耳にあてると，波の音が聞こえる……わけないか。つぐ美：あ～あ，私も南の島でエンジョイしたいよ～。】

にんじゃのプログラム・リスト

```
10 '                    初期設定
20 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:CLS 3:CLEAR ,,&H500:WIDTH 80,25
30 DIM E%(145),B%(145),T%(145),P%(145),BS%(145),E(17,15)
40 DIM DX(9),DY(9),T1(12),T2(12),BX(7),BY(7),M(2),T(4),K(2),MO(2),ME$(12)
50 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)):GOSUB 910:LOCATE 30,15:PRINT "Wait a moment"
60 FOR I=0 TO 145:READ D$:E%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
70 FOR I=0 TO 145:READ D$:B%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
80 LINE(0,1)-(27,23),6,BF:LINE(0,8)-(27,8),0:LINE(0,15)-(27,15),0
90 GET(0,0)-(27,23),T%:CIRCLE(13,11),12,2,,,,F:CIRCLE(13,11),10,7,,,,F
100 GET@(0,0)-(27,23),P%:CIRCLE(13,11),12,0,,,,F:CIRCLE(13,11),10,1,,,,F
110 PSET(6,5),7:PSET(5,6),7:GET@(0,0)-(27,23),BS%
120 FOR I=0 TO 9:READ DX(I),DY(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 12:READ ME$(I),T1(I),T2(I):NEXT:GOTO 930
140 '                    画面制作
150 CLS 3:LINE(0,0)-(501,399),7,B:LINE(26,0)-(475,377),7,B
160 LINE(0,360)-(501,360),7:LINE(0,377)-(501,377),7:PAINT(2,389),7
170 LINE(0,10)-(501,10),7:PAINT(29,12),7:LINE(390,386)-(399,390),0,BF
180 LINE(80,386)-(89,390),0,BF:LINE(240,386)-(249,390),0,BF
190 LOCATE 26,12:COLOR 1:PRINT "第";R+1;" 之階"
200 FOR Y=1 TO 14:X=1:FOR N=0 TO 2 STEP 2:FOR I=0 TO 7
210 W=VAL("&H"+MID$(ME$(R),4*(Y-1)+1+N,2))
220 IF (W AND 2^(7-I))=0 THEN 230 ELSE 240
230 PUT@(X*28,Y*24),T%,PSET:E(X,Y)=0:GOTO 250
240 PUT@(X*28,Y*24),B%,PSET:E(X,Y)=1
250 X=X+1:NEXT:NEXT:NEXT
260 LOCATE 26,12:PRINT"            ":COLOR 7:GOTO 270
270 CIRCLE(560,355),5,7,0:CIRCLE(560,365),3,7,0:LOCATE 74,24:PRINT "X";ST
280 CIRCLE(573,326),25,7,0:PUT@(555,370),E%,PSET:F=INT(RND(1)*9)
290 '                    めいんるーちん
300 FOR P=0 TO 2:GOSUB 360:NEXT:IF R=12 THEN G=1:GOSUB 630:GOSUB 630:GOTO 330
310 G=1:ON T1(R) GOSUB 480,530,580:G=3:ON T2(R) GOSUB 480,530,580
320 IF V=1 THEN LINE(DX(F)*28,DY(F)*24)-(DX(F)*28+27,DY(F)*24+23),0,BF
330 LOCATE 70,9:PRINT "火薬";Z:LOCATE 70,8:PRINT "時間";T:T=T-1:IF T=0 THEN 690
340 IF BL=0 THEN 980
350 FOR P=0 TO 999:NEXT:GOTO 300
360 '                    忍者移動
370 FOR I=0 TO 200:NEXT:VX=0:VY=0:IF R=12 THEN 390
380 IF V=1 AND M(1)=DX(F) AND M(2)=DY(F) THEN 860
390 IF M(1)=T(1) AND M(2)=T(2) OR M(1)=T(3) AND M(2)=T(4) THEN 690
400 IF M(1)=DX(F) THEN K$="たて" ELSE IF M(2)=DY(F) THEN K$="よこ"
410 LOCATE 70,20:PRINT K$:K$="    ":IO=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
420 VX=(IO=239 AND M(1)>1)-(IO=191 AND M(1)<16)
430 VY=(IO=254 AND M(2)>1)-(IO=251 AND M(2)<14)
440 IF INP(&HE9)=191 AND Z>0 AND E(M(1),M(2))<>2 THEN E(M(1),M(2))=2:Z=Z-1
450 IF E(M(1)+VX,M(2)+VY)=1 THEN 470
460 PUT@(M(1)*28,M(2)*24),T%,PSET:M(1)=M(1)+VX:M(2)=M(2)+VY
470 PUT@(M(1)*28,M(2)*24),E%,PSET:RETURN
480 '                    下忍移動
490 MO(1)=0:MO(2)=0:K(1)=T(G):K(2)=T(G+1):P=INT(RND(1)*2)+1
500 MO(P)=SGN(M(P)-K(P)):K(P)=K(P)+MO(P):IF E(K(1),K(2))=1 THEN RETURN
510 PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),T%,PSET:IF E(K(1),K(2))=2 THEN 770
520 T(G)=K(1):T(G+1)=K(2):PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),E%,AND:RETURN
530 '                    中忍移動
540 MO(1)=0:MO(2)=0:K(1)=T(G):K(2)=T(G+1):Q=INT(RND(1)*2)+1:FOR P=1 TO 2 STEP Q
550 MO(P)=SGN(M(P)-K(P)):K(P)=K(P)+MO(P):NEXT:IF E(K(1),K(2))=1 THEN RETURN
560 PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),T%,PSET:IF E(K(1),K(2))=2 THEN 770
570 T(G)=K(1):T(G+1)=K(2):PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),E%,OR:RETURN
580 '                    上忍移動
590 MO(1)=0:MO(2)=0:K(1)=T(G):K(2)=T(G+1):Q=INT(RND(1)*2)+1:FOR P=1 TO 2 STEP Q
600 MO(P)=SGN(M(P)-K(P)):K(P)=K(P)+MO(P):NEXT
610 PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),T%,PSET:IF E(K(1),K(2))=2 THEN 770
620 T(G)=K(1):T(G+1)=K(2):PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),E%,XOR:RETURN
630 '                    ???????
640 MO(1)=0:MO(2)=0:K(1)=T(G):K(2)=T(G+1):Q=INT(RND(1)*2)+1:FOR P=1 TO 2 STEP Q
650 MO(P)=SGN(M(P)-K(P)):K(P)=K(P)+MO(P):NEXT:IF E(K(1),K(2))=2 THEN 770
660 T(G)=K(1):T(G+1)=K(2):PUT@(T(G)*28,T(G+1)*24),BS%,PSET
670 FOR I=6 TO 0 STEP -1:BX(I+1)=BX(I):BY(I+1)=BY(I):NEXT:BX(0)=T(1):BY(0)=T(2)
680 PUT@(BX(7)*28,BY(7)*24),T%,PSET:RETURN
690 '                    やられたぁぁぁ
700 PUT@(M(1)*28,M(2)*24),E%,PRESET:FOR I=0 TO 3000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
710 V=0:ST=ST-1:Z=Z+2:T=300+R*25:IF ST=0 THEN 720 ELSE GOSUB 920:GOTO 150
720 IF HI<S THEN HI=S
730 LINE (145,150)-(400,260),0,BF:LINE(145,150)-(400,260),7,B
740 LOCATE 19,12:PRINT "貴殿は、志半ばにして破れ去った";:GOSUB 1060
760 LOCATE 30,15:PRINT "HIT SPACE":IF INKEY$=" " THEN 930 ELSE 760
770 '                    敵が火薬玉を踏んだ
780 FOR I=-1 TO 1:PUT@((K(1)+I)*28,K(2)*24),P%,PSET
790 PUT@(K(1)*28,(K(2)+I)*24),P%,PSET:NEXT
800 FOR I=0 TO 300:FOR N=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT
810 FOR I=-1 TO 1:E(K(1)+I,K(2))=0:E(K(1),K(2)+I)=0
820 PUT@((K(1)+I)*28,K(2)*24),T%,PSET:PUT(K(1)*28,(K(2)+I)*24),T%,PSET
830 NEXT:IF R=12 THEN BL=BL-1:RETURN
840 IF G=1 THEN T(1)=16:T(2)=13 ELSE T(3)=16:T(4)=1
850 IF K(1)=DX(F) AND K(2)=DY(F) THEN V=1:RETURN ELSE RETURN
860 '                    面クリア
870 CLS 3:LOCATE 23,5:PRINT "N I C E  F I G H T  ! !":R=R+1
880 LOCATE 20,8:PRINT "G O  T O  N E X T  S T A G E":GOSUB 1060:T=300+R*25
890 LOCATE 27,15:PRINT "H I T  S P A C E":Z=Z+2:GOSUB 910:V=0:GOSUB 1060
900 IF INKEY$=" " THEN GOTO 150 ELSE GOTO 900
910 '                    座標を元に戻す
920 M(1)=1:M(2)=1:T(1)=16:T(2)=14:T(3)=16:T(4)=1:RETURN
930 '                    タイトル
940 CLS 3:LOCATE 27,15:PRINT "H I T  S P A C E":ST=3:T=300:BL=10:GOSUB 1060
950 LOCATE 30,4:PRINT "にんじゃ！":LOCATE 28,20:PRINT "B Y  樋上  征史":Z=20
960 GOSUB 910:LINE(10,0)-(639,389),1:LINE(0,10)-(629,399),1:PAINT(0,1),4,1
970 IF INKEY$="0" THEN 150 ELSE IF INKEY$=" " THEN R=0:GOTO 150 ELSE 970
980 '                    エンディング
990 FOR I=0 TO 15:FOR N=0 TO 17:PUT@(N*28,I*24),P%,PSET:BEEP 1:BEEP 0:NEXT N,I
1000 FOR I=0 TO 40000!:NEXT:CLS 3:GOSUB 1060
1010 LOCATE 22,2:PRINT "君は勝利した。 しかし 君の行く先には "
1020 LOCATE 22,3:PRINT "さらに強大な敵が待ち構えている。    "
1030 LOCATE 22,5:PRINT "しかし今は息に身を休めるのが良かろう。"
1040 LOCATE 37,14:PRINT "TO BE CONTENUED"
1050 IF INKEY$=" " THEN END ELSE 1050
1060 '                    キーバッファのクリア
1070 IF INKEY$<>"" THEN 1070 ELSE RETURN
1080 '                    にんじゃ
1090 DATA 001C,0018,FF03,00FC,00F8,F001,A0F8,F001,FF07,00E0,00F0,F00F,40F1,F00F
1100 DATA FF07,00E0,00F0,F00F,00F2,F00F,1200,00F8,DFFA,F003,DFFA,F003,4900,00F0
1110 DATA DEF6,F007,DEF6,F007,0305,00F8,FCF7,F003,FCF7,F003,FF03,00C0,00F8,F01F
1120 DATA 40F9,F01F,FF00,00F8,00FF,F003,00FF,F003,FE01,00FE,4000,0000,4400,0040
1130 DATA FF03,007F,20F8,7000,2AF9,7020,FF03,803F,10F8,3000,90F8,3010,FF03,C0CF
1140 DATA 08F8,1000,08F9,1002,FF01,80F7,04F4,3000,84F4,3082,FF01,80F7,02F4,3000
1150 DATA 02F4,3000,FF01,00F0,51F4,70B3,51F4,70B3,FF01,00C0,FF01,00C3,FF01,00C3
1160 DATA C003,00F0,00F8,F004,00F8,F004,CF03,00F0,00F8,F007,05F9,F007,C107,00F8
1170 DATA 1EF0,F007,1EF0,F007,C007,00FE,1FF0,F000,1FF0,F000,800F,007C,3FE0,7083
1180 DATA 3FE0,7083,000F,0000,00C0,700E,00C0,700E,0000,0000,001F,0000,001F,0000
1190 DATA 0000,0000,00C0,3000,00C0,3000
1200 '                    柱
1210 DATA 001C,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00FC,F001,00FC,F001
1220 DATA 0000,0000,00F0,7000,00F0,7000,0000,0000,00C0,3000,00C0,3000,0000,0000
1230 DATA 00C0,3000,00C0,3000,0000,8000,00C0,B000,00C0,B000,0014,0005,00D4,3005
1240 DATA 00D4,3005,C70A,80F2,C7CA,B0F2,C7CA,B0F2,3B15,00ED,3B15,00ED,3B15,00ED
1250 DATA C70A,80F2,C7CA,B0F2,C7CA,B0F2,3B15,00ED,3BD5,30ED,3BD5,30ED,C70A,80F2
1260 DATA C7CA,B0F2,C7CA,B0F2,3B15,00ED,3BD5,30ED,3BD5,30ED,C70A,80F2,C7CA,B0F2
1270 DATA C7CA,B0F2,3B15,00ED,3BD5,30ED,3BD5,30ED,C70A,80F2,C70A,80F2,C70A,80F2
1280 DATA 3B15,00ED,3BD5,30ED,3BD5,30ED,C70A,80F2,C7CA,B0F2,C7CA,B0F2,3B15,00ED
1290 DATA 3BD5,30ED,3BD5,30ED,C70A,80F2,C7CA,B0F2,C7CA,B0F2,3B15,00ED,3BD5,10ED
1300 DATA 3BD5,10ED,C70A,00F3,C7EA,00F3,C7EA,00F3,3B05,00EC,3BF5,00EC,3BF5,00EC
1310 DATA 0000,0000,00F8,1000,00F8,1000
1320 DATA 1,3,16,3,7,4,3,6,13,7,8,8,4,10,16,10,8,12,15,14'<-----???????
1330 '                    面データ
1340 DATA 000000003FFC00003FFC00003FFC00003FFC00003FFC00003FFC0000,1,1
1350 DATA 0010101010101010000800040002100810087008100810000781F80,1,1
1360 DATA 00000FE01FF0303000600180030000FE00FF0001800183FF00FE00000,1,1
1370 DATA 0000030003C003300300030003000300030003000F001F900F0000000000,2,1
1380 DATA 0000013F3F2040205FC0403C400238FC040205FC780083FC80007FFC,1,2
1390 DATA 008001C01088381C104800E0034007802302700728121C3808100000,2,2
1400 DATA 00002AAA15542AAA15542AAA15542AAA15542AAA15542AAA15540000,2,2
1410 DATA 0000FFFE00007FFF0000FFFE00007FFF0000FFFE00007FFF0000FFFE,2,1
1420 DATA 0104E38E49241C714924E38E49241C714924E38E49241C714924E38E,2,2
1430 DATA 000000000FFC1FFE3FFF090F091E3FFE1FFC1FF8000232722A202672,1,3
1440 DATA 3800443F2820003F7C270820103F08277C20003F44277520573F7100,2,2
1450 DATA 000000003FFC3FFC3FFC3FFC3FFC3FFC3FFC3FFC3FFC00000000,3,3
1460 DATA 000F407841C0400000041F8400840080008038OE000000003FC70000,0,0
```

★俺は字が下手だ。この字を読むのは普通の人にはちと酷かもしれない。しかし，あのとってもかっこいい影さんならば，この字をスラッと読んでパッとOFに載せてくれるにちがいない。(栃木県宇都宮市・**江本亘隆15才**)……【**影：しまった。載せちまったい。**】

PC-9801/286シリーズ
(N88-日本語BASIC(86))用

キミの頭脳はどこまでついていけるか!

Material Matrix
(マテリアル マトリックス)

●Monday



ベーマガ読者，とくに98/286ユーザのみなさん，お久しぶりのMondayです。前作「Balancing Logic」はお楽しみいただけたでしょうか。今回はわけのわからないタイトルをつけてしまいましたがポリオミノとよばれる古典的パズルです。

簡単に説明すると，非落下型テトリス・タイプの組み合わせパズルで，ルールは単純明解であるにもかかわらず，超容解から超難解まで幅広く取りそろえておりますので，すべての人に悩んでいただけるものと確信しております。

悩みかた

ゲームのむずかしさのわりに，ルールと操作方法はいたって簡単です。2468でカーソルの移動を行ないます。ブロックの上にカーソルをあわせて，SHIFTキーを押しながら同じように操作することで，障害物がなければブロックを移動することができます。ただし，回転と裏返しはできません。すべてのブロックを使って，すき間のない四角形になるように組み合わせると完成です。

はじめからやり直したい場合はESCキーを押してください。ゲームを終了してタイトル画面に移るにはSHIFTキーを押しながらESCキー，その面をとばしてつぎの面に移るには@キーを押してください。

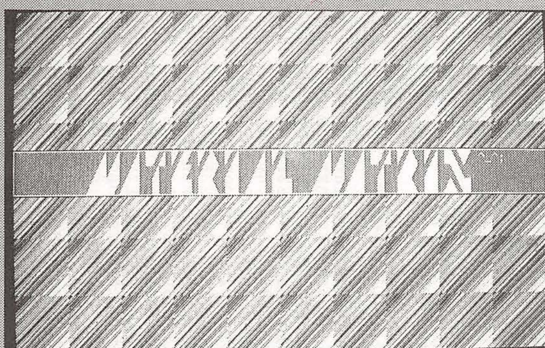
プログラムの実行方法

リスト1をRUNさせると，MAT. SYSというマシン語ファイルが作成されます。そして，**リスト2**をRUNさせると，ゲームがはじまります。2回目からは**リスト2**だけを実行すれば大丈夫です。

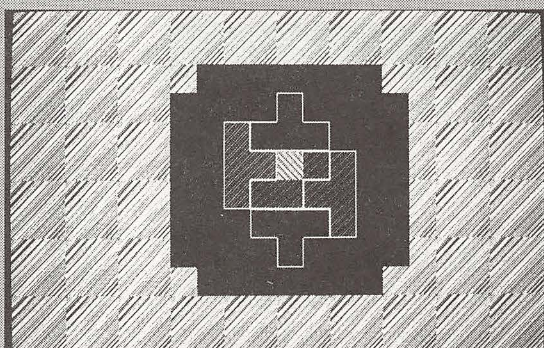
硬い話

プログラムについてです。主要部分を片端から機械語に直していったおかげで，大変速く短くなりました。その結果，調子にのった制作担当者(私のことです)が面データを欲張りすぎたため，リストが長くなってしまいました。

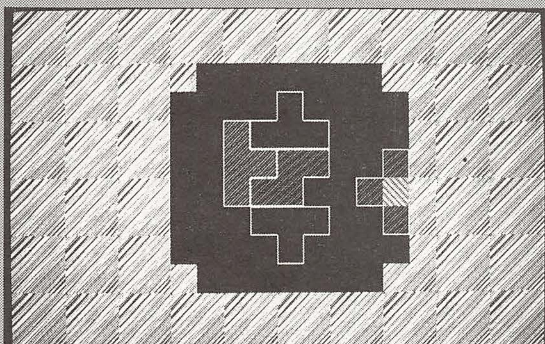
言いわけを兼ねて説明させていただきますと，このゲームの面データは複雑なのです。複数のキャラクターを同時に移動するために，キャラクターどうしの連結情報を付加する必要があるため，1面当たり480バイトにもなるのです。しかし，



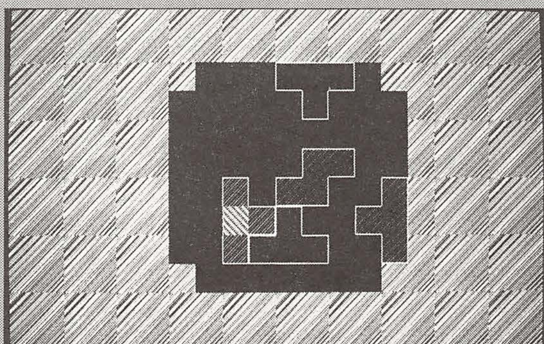
◀《写真1》これがタイトル画面です。右に小さく顔がかいてあるのがかわいいね



▶《写真2》ゲーム・スタート時のブロックの配置はこうなっている



◀《写真3》カーソルを移動させたいブロックの上に合わせて移動させます



▶《写真4》全部のブロックを使って四角形を作るとクリアです

★影さんの母に会いました。うちの息子が……と泣いておりました。すると川上から桃が……。(岩手県岩手郡・高橋勝弘16才)……【影：ということは，いま家に帰ればおいしい桃が食べれるってことか？つぐ美：あのねェ影さんどうして食べることしか考えてないのよ！】

これにＬＺアルゴリズムという方法で圧縮をかけたところ，データの長さが約3分の1になったため，この問題はどうにか解決することができました。

つまり，ゲーム内容を考えればこのデータは短いというわけです。

た

面エディタを付けたいと思いましたがC言語で書いてあるため不可能でした。そのかわり，奮発して20面も作ったので我慢してください。

データ構造はもちろんのことですが，面の作成はそれにまさる苦労です。最初の状態から完成のようすを予想できないため，試行錯誤で面を作るしかありません。16面以降などは，頭数をそろえるためにむりやり作ったように見えなくもありませんが，お暇なかた，ぜひ挑戦してみてください。

最後に，パズル通信ニコリの34号に，ポリオミノについて書かれていましたので，興味のあるかたは読んでみるといいかと思います。

★参考

- テトリス
- パズル通信ニコリ34号

★推奨BGM

- 小川美潮「4to3」
- 斉藤由貴「風夢」
- 野田幹子「ヴァカンス，ヴァカンス」他

CHECKER FLAG

Dr.D：おや，どうして逃げるんじゃ？

影：パ，パズルゲームはかんべんしてくれ～！　バタバタ。

編：ペントミノというパズルがあるでしょう。やはり固定画面で四角形を作る…あれに似てますね。

Dr.D：パソコン上で遊ぶにはこちらのポリオミノのほうが適しているかな。プログラミングのしがいもあるというものだ。カタカタ…♬

影：あれ？見た目ほどむずかしくないね。

Dr.D：しかしこの面データは圧巻じゃな。これで1/3に圧縮されているそうだが，だいぶ苦労したことだろうね。いやはやごくろうさん！

《リスト1》Material Matrixのマシン語データ作成プログラム・リスト

```
1 '"MAT.DAT"' Material Matrix ' (C) 1991 Programmed by Monday  '
1000   :DATA FC8B2F8E4702268B46008EC08CC88ED8BE5400BF0001E80800BF0008E80200CF16
1010    DATA AAAC3CF475FA8A0C460AC974F38AC183E11F7501C38AD8AC8AF8D1EBD1EBD1EB80
1020    DATA D1EBD1EBF7D303DF83C103268A0743AAE2F9EBCDE8750226C74600B302E86CF4FF
1030    DATA 02015602E863F40201FF01E85AF40201CA01E851F402017901E848F4020137018F
1040    DATA CF1E2EFF06B2032E8B16B203D1E242B800B8B9030051508ED8B077B9040051B9EC
1050    DATA 000251B9400003DA81E3FF7F2007E2F6D0C859E2EDF48100E458592D0008E2D4A3
1060    DATA 1FCFE8FC01268B4E00E8F501268A7600E8EE01268A56008BDA33C086C7BA000AD7
1070    DATA F7E2D1E3D1E303D8B800A8E80D00B800B0E80700B800B8E80100CF53518ED88B26
1080   :DATA C1B9200031073147028 3C350D1C8E2F400595BC3F46103FC8CC88ED8BE0004BF27
1090    DATA 000633DBB90C005153B91400AD3B057407518905E81D0159474783C304E2ED5BD3
1100    DATA 5981C3000AE2E0C3FCE875F4E30F6EF4E20FE867010655BDFFFFF4C1088BDA3326
1110    DATA F6AD0BC07414E87C008BC8E8620172240BC0752002D902FDEBE7F485030CE83ED4
1120    DATA 01E85C0002D802FCEBEF33EDE87DFF5B1F892FCFFCE81EF4C30A17F4C30A10F44D
1130    DATA C70A8EC08BDA33FFE81301722140741E48741BABE81C008BC833C0E8F40000F4B8
1140    DATA 610B3BDA75E233C08BE8ABE831F46309D0FCF42400F8D0F42200C3FCE8C100F44E
1150    DATA E41C33FFB9FF008BD1B70CB314AD40741C487419473ACB72028ACB3AEB73028ACB
1160   :DATA EB3AD772028AD73AF773028AF7FECB75DCFECF75D62AE9FEC52AF2FEC68AC5F64C
1170    DATA E63BC7B8FFFF740233C026894600CF1EBA00A8E80E00BA00B0E80800BA00B8E865
1180    DATA 02001FC3538EDA33D2D0EC7303BA1111B920008917895702D1C283C350E2F40027
1190    DATA 5BBAFFFFA8017405F46202A802740E53B92000804F0301F4A103F75BA804740853
1200    DATA 8997B0098997B209A808740DF4A2030F80F48103F85BC38B2F8EF4813704C35334
1210    DATA E81400720489870004 5BC353E8080072048BF4620180FB14731280FF0C730D5016
1220    DATA B028F6E732FFF4C14158F9F5C30300F420FFF41F00F43F04F4360400F40A00F4B3
1230    DATA D504F48504FB14F42501F43305F4A1030B151D041404F7F400F42305F4F7041879
1240   :DATA 05F7151906E716FB13F42105F4F7040EE51D0606F61D0302F4FC0400001D02114D
1250    DATA 02F7120EE3F4FB09F4A103FEF2F4FB18FFFFF4FF22F49F2EF43F04F43F04F43FDF
1260    DATA 04F43B04F4FF18F4E107F4AB04F4FD271D041104F7F42441F4F7360000FB13FED9
1270    DATA F4000B15F4FD40F4233B1C0503F42205F4F84A120EE31D060316FEE5F4FB131C3D
1280    DATA 021502E7F21C06E7F6F4F704F4FF3BF4FF2EF43F04F43F04F43F04F43D72F42F05
1290    DATA 370000F469060000190415 04E7141905E715FB16F4B74100000EF400FB131D05EB
1300    DATA 06F51906F6F4E204F4A73CF4EC0903F6F422711EE6F4E1091902F312FEF400193A
1310    DATA 03F313F4ED0E1EE3FB12F4E10D1D0602160000 1C02F6F2FB151C03F6F3F4EE13CC
1320   :DATA 02F6121901E711FB170EE6F4E205051405F7F5F46D3700001EE21D0106F11D07A2
1330    DATA 1407F7F7F4F918F43122F47950F47F30F43F04F43F04F42504F4B713F4ED22F4DD
1340    DATA 25051905F7151D02150203F4A229F4EF22F4E3040B160AF4246DEEF4729BF4A30B
1350    DATA 04FB120A160EF4E26700000BF4A238F4F1091902F6120A160BF4247CFAF4F604F8
1360    DATA 1EE200000ED61CF4E14BF4001D0306F4E2AEF4F51300001D0715071507D707F45A
1370    DATA 2720F4EB4AF4E702F4A141F4E924F4F304F4A141F4FF40F4FD63F43F37F43F04FB
1380    DATA F43F04F43104F43541F46D050000F4A16B0BF4A63FF435D70000F4A16B1C020336
1390    DATA 1219031503E713F461A50B17F4AB4AF469BDFEE20EF3F4E3F50A160AF4F804FBF1
1400   :DATA 11F423410A15FEE6F4F304F461801901F611F423411C05F7E50ED7F4F10EF46146
1410    DATA 801EE1F4ED1EF4EF1DF43323F4BF2CF43F04F43F04F43D04F4FF49F42308F422D5
1420    DATA 990715070317F43559F4E5040B11F42104EEF7F4ABB3F4AF220AF4E204F4A3A951
1430    DATA F4770A00001C01F7E1F421AF0EE6F465EFF43146F4E213021402F7F20000F4652B
1440    DATA EFF4334BF4A3021D0303130000FEE5F4A582F471EBF423051C03E7F300001C0440
1450    DATA 03F4E287EB12F42F41F4A5EF1DF46204FEE4F4A19B06F2F4F104F425051C04E78C
1460    DATA F4001D0315031503D703F4F304F43F3BF43F04F43751F47907F4A11E1906150683
1470    DATA E716F4B16DF4A741F4E1040EF6F46179F4A168F4B91DFB110BF422E5F4F504F481
1480   :DATA E32CF4226E051505E7F5F4A16DF4F37C1902E712F4216E1904E7F4A4B9F42F193A
1490    DATA 00001D0206F2F4E1121D0406F400F437E5F4A53BF6F3F4E3FAF43140F4A91DF4F6
1500    DATA A1C8F47704F42705F4A1C8F47F3AF4BF37F43F04F479F0F43BB4F47B4FF47F8200
1510    DATA F4AB40F43B82F4635E0B141D021102F712FBF4A27EF4B5450B13F4E16CFEF21DE6
1520    DATA 011401F7F1F4B52DF421C30313FEE41905E7151DF42492F4F31D0B12FEE31D056D
1530    DATA 06F51906F3F462C2F4F50E1C021502E7F4218706F6F6FEE7F4F70EF42F23F4BF36
1540    DATA 34F43F04F43F04F43F04F43F04F42704F4A518FB17F463B5F4F51DF4A144031331
1550    DATA 1907F6171C01031119F4612412F4F54AEEF31EE7F4E19FFEE10EF2F4F9271D05E3
1560   :DATA 1105F715F4E19F0B13F4F9040B16FEF5F42346FAF4FA041CF42195F6FEF21D0305
1570    DATA 06E3F4BD73F47F24F43F04F43F04F43F04F47196F42B4BF47508F462B3F4A15E78
1580    DATA F4A4D1F4F704F4A15EFB16F4E169E7F400F4B791F4A2E60602161803F7F4B62C5B
1590    DATA F4610CF4E1040B160EE60EE3FB15F4B92CF461031C0603161905F6F4FA041D073B
1600    DATA 1107F717FEE61EE51D041104F714F4F718FEF71901E7110B120B13FEF4FA181DED
1610    DATA 0106F1EB120A121CF4E2FAF4F82202150206F21C02F7E2FEE3F4BFB4F47F39F40A
1620    DATA 3F04F4E52700000B16F4A595F4350FF4A3401806F7F4A495F4FB040EE60000F4A0
1630    DATA A395F4FB04F46136F4257DF4F315F4E34AF615FB14F4217DF43BE11EE51904F687
1640   :DATA 14FB13FEE1F4F904F461811EE41903F613F461F6F4F713F423541EE3F461F6FB0F
1650    DATA 16F4F7041C031503E7F31D0503151D0602F4F8041D0215021502D7021C05E7F559
1660    DATA F4E123F4FF33F43F04F43F04F43D04F431EAF4B1E6F4F104F4A122F4E502F437A2
1670    DATA FE1D061406F7F6F4ED041D0615061506D706F4E70AF4E3AFF4EF091905F3F42267
1680    DATA 76F42282F4A373F5F46373F4A93C00001C05F6F5F4A3071D010311FEF7F4630170
1690    DATA FEF4001903E713F4A7370B131D0415F462941D0203121C01E7F462F900001D03CF
1700    DATA 06F3F4E141F4E518F4A33AEEF400F4E286F422F0F42513F4E141F4FF73F43F3312
1710    DATA F43F04F47F37F4B937F43732F4A306F4A537F4E304F435091906F616F46303F46D
1720   :DATA A585F421851906F7F4A402F4E5061EE600001905E715F42323F4A3020A170AF476
1730    DATA AA041903F7130B14F4E1BFF42537F4A2B713FEE70EE6FB14F427100A130000FA2B
1740    DATA F4E601F4E50EF421C11D0402F4E402F461350EE31D0406E4F42946F461010EF4E1
1750    DATA A2ED0EF4E202F46335FB11F4670BF4A71DFB12F4A102F4A3C6F4A28C01F6F4E6B8
1760    DATA 04F467271D021402F7F21D051405F7F4A44B1EF4A28BF43FFAF4FF3BF43704F406
1770    DATA BD72F4E927F43F78FFFFF467040BF4E82CF42FFB1D060316F4E3701804F7F42EF4
1780    DATA 05F423B5F4A1160B171C06E7F6FEF5FB140EE4F4E36BF46909F421B50B17F4E152
1790    DATA 041C0703170000F4A136F4E56B00001D0515051505D705F4610DFEE1FAF4E2043B
1800   :DATA 0B12FEE71D0303130EE40B11F46336F4E9090A161D0706E7F4E209021502E7F28C
1810    DATA 1C03E7F31801F7F4A83AF4647DE6F4EF220EF4A635F4ED24F4A7DFF43B28F4FF1B
1820    DATA 38F43F04F477DBF4710FF4AD05F4236BF4212303F46256F46DA4F4E505F4216BBC
1830    DATA 0B13F4A12F1CF42A96F4ED09F421E01C030313FEE11907E717F46D63F4A7050BE6
1840    DATA 161C04E7F400FEE31D0706F7EBF42879F4ED091C061506E7F60000F461BA06F496
1850    DATA 24BD0BF468AEF4E613F4A2B70B13F429BDF4E110F4EF1DFEF70B120A130B14FECB
1860    DATA F4646E1902F312FEE3F4EF040000FA120A130AF42255F4A1BE1C02F6F2F46FB368
1870    DATA 00001D0206E20ED31C04F7F4A282F4A5BEF4FF36F43F04F43304F4A76C19F4614A
```


★なぜベーマガには次号予告というものがないのでしょうか？PS.1991年6月6日，チェルノートン研究所が謎の大爆発……（©コナミス○ッ○ャー）（埼玉県上尾市・**今野直樹15才**）……【**つぐ美**：確かに次回予告はありませんね。**影**：次回予告！11月号10月8日発売!!】

```
1880    :DATA 23F46CA51907F717F4A3141CF464D10000F429A50BF4E4DDFAF46233F4E69FF498
1890     DATA 227218F422AFF4611D00000AF4E204F46163F4E55E0B120000EED4F4A2A0D6F4A1
1900     DATA 64B011F421E303F426E8F4E40E02F7F2F4E2E906150603F4A2131801E711F425EE
1910     DATA 0AEBF4E229F4ED63F421141D01F6D1F4E106FEC5F421F0F6F4E6041D03110315FA
1920     DATA 031503D7130000EEE6EBF4A80D00001EF424B4F4E309F461BBF4A2AD051505E685
1930     DATA F4E604EB13F4A550FB12F4E304F4E142F46102F4631CF46215031503140303F473
1940     DATA 22051902E6F4E4040000EED3F462F40517D5F46969FEE3F4A13E16E2F43FF5F435
1950     DATA 7F3CF42F04F4230DEBF4A871CBF4663CFBF46419F4E31819021502D212F46363A3
1960    :DATA 11061506E6F4E404190314F42226C313F4E1041D02260200000EE2F4E30A2EF42E
1970     DATA E298F4A3AD4A03F46302CEF4E204F4B1850AF4E2A01C0307F4E220F4E31DF46199
1980     DATA A9F4A186F421AD1505C7F4E22C1C011501E7F4A4A1F42180F4E313FA13F4A53ED6
1990     DATA 0000F461551506D7F4AA55FEF400F4E1041903F61300000EE5F4644AF426041D2B
2000     DATA 05F4274BF4E104F4A13B0BF4268AF46155DBF4A4C8EA150000F4A153F4E3130E7A
2010     DATA C3000018071507D71700003B040ED60000DA14F423C3F6E500002A020000DBF43F
2020     DATA E43BF4A55B0000F4616515F4E8FDF421F31502E6E2F4FF37F43F04F4318BF4A9AF
2030     DATA 3B0BF4221EFB14F4632A1105D715F4E42C02150214F462D2F42323FA16F4A1DDEA
2040    :DATA 1004F7142A050000EEF4E22EF4E32CF4E9EE19061406E3160000F4E1960EE5F4EE
2050     DATA 21A5F4E7D6F46102F4E130F4E1032A060000EE160000FAF46228F42135F4E704B0
2060     DATA F461022E0600001C06D7F61EC6F4E2630406C40000F4E34AF4E170F4E24A04026B
2070     DATA F4F4FD1EF4A445F4E31800000EC4F4E12F1105F7150000F4E393F4E34FF4627535
2080     DATA 02F712F4E304F46515FAF4221BF4E393F42387F46275F4E261F4E2F4F4E2741D93
2090     DATA 0502150000 1D07021700001D0106F426F11802C7F4E40900001C03E7E30000FE92
2100     DATA F462770ED7F4E55B1D021502150206D2F4E51DF43F38F43F04F429041903F7F4B7
2110     DATA A2742B05F4213AB7F4E69019F42298F4A310F4E1050EF3F4A35214F4A195F5DB83
2120    :DATA F4E20419031503E6F4647C1904D714F4E9A41D0515051105F615F461272EE3F41E
2130     DATA E30819041504C614F4E52C1D0703F4E4631EE50000180115 01E311F461461504E0
2140     DATA 26F4EAA400001C07150723070000EB1700002A010000EEF4E27CF4ABF50000F4D2
2150     DATA 6152F46305B6E70B120EF4A2B30000F4E455F4E6311DF4EA4018F4A22BC3120093
2160     DATA 00F4E2550222020000EBF4E5AE0403F424461D023602F4A10DDEE21D0602F46356
2170     DATA C4021502E2F4E6AEF42150F421FEF4A19A11F4A486F4A3D32E0200000AF4E5773B
2180     DATA 04F6C4F4A49A060000CEF6F463010EF42256F46101EEC2F43F37F43F04F42D0447
2190     DATA 1902F712F4613C1904F7141905F7151906F716F4A35AF4EB270EF20000F4613C38
2200    :DATA 0EF40000000EF500000EF600000EF7F4ABACF4610BF4E139F4A197F4E15FF421CA
2210     DATA 79F421F4F4612CF4619DF46503F4E25E01F7F11C02F7F21C03F7F31C04F7F400BB
2220     DATA 1C05F7F51C06F7F61C07F7F71CF46403F4E345F4A1C4F46137FBF46AE5F4290F12
2230     DATA F4E2770306F31D0406F4001D0506F5F471BFF4E5631D060316F4214B1D0103112F
2240     DATA 1D020312F4E1BFF461BCF4ED090000FEF60000FEF70000FEF10000FEF20000FE42
2250     DATA F30000FEF400F4EF04F4B50DF4ED4FF4FF04F4BF37F42504F42000000000000001A
2260     DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000001A
2270     DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000001A
2280 :
2290     DEF SEG=&HA800 : P=0 : S=0 : FOR I=0 TO 127 : READ A$ : FOR J=0 TO 31
2300     A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)) : POKE P,A : S=(S*123+A) AND 255
2310     P=P+1 : NEXT : IF(VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))-S)THEN *ER
2320     NEXT : BSAVE "MAT.SYS",0,4096 : END
2330 :
2340 *ER:
2350     PRINT "Data error in";I*10+1000 : BEEP : END
2360 :
```

《リスト2》Material Matrixのメイン・プログラム・リスト

```
1 '"MAT.EXE"' Material Matrix ' (C) 1991 Programmed by Monday   '
1000 :
1010     SCREEN 3,2,0,1 : CONSOLE 0,25,0,1 : COLOR 7,0,0,0 : WIDTH 80,25
1020     CLS 2 : IF(NOT INP(&HE9) AND 128)THEN END
1030     CLEAR : DEFINT A-Z : DIM BLOCK(800),SYS(&H16C7) : DEF SEG=&HA800 : P=0
1040     BLOAD "MAT.SYS",P : S=VARPTR(SYS(0),1)+(VARPTR(SYS(0),0)+15)¥16
1050     CALL P(S) : FOR I=0 TO 7 : READ A$ : CSR(I)=VAL("&h"+A$) : NEXT
1060     DEF SEG=S : P=&H100 : CALL P(EXCLS,CURSOR,DRWMAP,PUTBLK,RMVBLK,CHECK)
1070 :
1080     WHILE(1) : GOSUB *TITLE : STAGE=0 : GOSUB *GAME : CALL EXCLS : WEND
1090 :
1100     DATA 0F0F,1E1E,3C3C,7878,F0F0,E1E1,C3C3,8787
1110 :
1120 *GAME:
1130     CALL EXCLS : LOCATE 0,24 : COLOR 6 : PRINT "[ Material Matrix ] ";
1140     COLOR 7 : PRINT "stage:      / count:"; : LOCATE 27 : COLOR 4
1150    .PRINT USING "###";STAGE+1; : GOSUB *STAGE : GOSUB *DRWMAP
1160     COUNT=0 : KY$=" 2468@"+CHR$(27) : PX=10 : PY=5 : CP=0 : CC=0
1170 *GAME1:
1180     LOCATE 40,24 : COLOR 4 : PRINT USING "####";COUNT;
1190     CALL CHECK(A) : IF(A)THEN *GAME3
1200 *GAME2:
1210     CC=(CC+1) AND 127 : CX=CSR(CC¥16) : CP=CP XOR CX : SWAP CP,CX
1220     CALL CURSOR(PX,PY,CX) : A=INSTR(KY$,INKEY$) : IF(A<2)THEN *GAME2
1230     CALL CURSOR(PX,PY,CP) : CP=0 : IF(A=6)THEN *GAME3
1240     IF(A>6)THEN IF(NOT INP(&HE8) AND 64)THEN RETURN ELSE *GAME
1250     U=(A=4)*(PX<19)-(A=3)*(PX>0) : V=(A=2)*(PY<11)-(A=5)*(PY>0)
1260     IF((U OR V)=0)THEN *GAME2
1270     SWAP PX,U : SWAP PY,V : PX=PX+U : PY=PY+V
1280     IF(INP(&HE8) AND 64)THEN *GAME2
1290     CALL RMVBLK(A,U,V) : IF(A)THEN *GAME2
1300     CALL PUTBLK(A,PX,PY) : IF(A=0)THEN COUNT=COUNT+1 : GOTO *GAME1
1310     CALL PUTBLK(A,U,V) : PX=U : PY=V : GOTO *GAME2
1320 :
1330 *GAME3:
1340     IF(STAGE<19)THEN STAGE=STAGE+1 : GOTO *GAME
1350     RESTORE *TITLE : GOSUB *TX.OFF : COLOR 7 : CLS
1360     FOR I=0 TO 2 : READ A$ : LOCATE 11, 8+I : PRINT A$; : NEXT
1370     FOR I=0 TO 2 : READ A$ : LOCATE 28,14+I : PRINT A$; : NEXT
1380     LINE(1,128)-(638,175),1,BF : LINE(0,127)-(639,176),7,B
1390     LINE(201,224)-(438,271),1,BF : LINE(200,223)-(439,272),7,B
1400     GOSUB *TX.ON : WHILE(INKEY$="") : A=RND : WEND : RETURN
1410 :
1420 *STAGE:
1430     SCREEN ,3 : FOR I=0 TO 6 : C(I)=I+1 : NEXT
1440     FOR I=0 TO 6 : SWAP C(I),C(INT(RND*7)) : NEXT : C=INT(RND*5)+3
1450     FOR I=0 TO 128 : LINE(I,0)-(0,I),C(INT(RND*C)) : NEXT
1460     GET@(0,0)-STEP(63,63),BLOCK : CLS 2 : SCREEN ,0
1470     V=0 : Z=INT(RND*20)*2+11 : FOR I=0 TO 63 : V=(V*57+Z) AND 63
1480     IF(V<60)THEN X=V MOD 10 : Y=V¥10 : PUT@(X*64,Y*64),BLOCK,PSET
1490     NEXT : RETURN
1500 :
1510 *DRWMAP:
1520     P=STAGE*480+&H800 : FOR I=0 TO 479 : POKE &H600+I,&HFF
1530     POKE &H400+I,PEEK(P+I) : NEXT : CALL DRWMAP : RETURN
1540 :
1550 *TITLE:
1560     RESTORE *TITLE : GOSUB *TX.OFF : COLOR 7,0 : CLS : GOSUB *STAGE
1570     FOR I=0 TO 319 : LINE(319-I,183)-(320+I,184),7,B : NEXT
1580     FOR I=0 TO 23 : LINE(0,182-I)-(639,185+I),7,B
1590     LINE(1,183-I)-(638,184+I),1,B : NEXT : LINE(-1,158)-(640,209),0,B
1600     FOR I=0 TO 2 : READ A$ : LOCATE 11,I+10 : PRINT A$ : NEXT
1610     GOSUB *TX.ON : COLOR 4 : A$=" COPYRIGHT (C) 1991 PROGRAMMED BY MONDAY "
1620     A$=" COPYRIGHT (C) 1991 PROGRAMMED BY MONDAY " : L=LEN(A$)¥2
1630     L=LEN(A$)¥2 : FOR I=1 TO L : LOCATE 40-I,24 : PRINT MID$(A$,L-I+1,I*2);
1640     FOR J=0 TO 100 : NEXT J,I : WHILE(INKEY$="") : A=RND : WEND
1650     GOSUB *TX.OFF : CLS : OUT &H74,16 : RETURN
1660 :
1670     DATA " [graphic characters] ^_^;"
1680     DATA " [graphic characters]"
1690     DATA " [graphic characters]"
1700 :
1710     DATA " [graphic characters]"
1720     DATA " [graphic characters]"
1730     DATA " [graphic characters]"
1740 :
1750 *TX.ON:
1760     FOR I=0 TO 16 : OUT &H74,I : FOR J=0 TO 100 : NEXT J,I : RETURN
1770 :
1780 *TX.OFF:
1790     FOR I=0 TO 16 : OUT &H74,16-I : FOR J=0 TO 100 : NEXT J,I : RETURN
1800 :
```

★X68000を，3日で壊した人がいるらしい。(山形県山形市・パイナップル・バード16才)……【つぐ美：そんなのはっきしいって，とっても甘い記録だわ。編：ここに世界一のパソコン壊し屋がいるからな。影：オレのことか？オレはコンセントをさした瞬間……。】

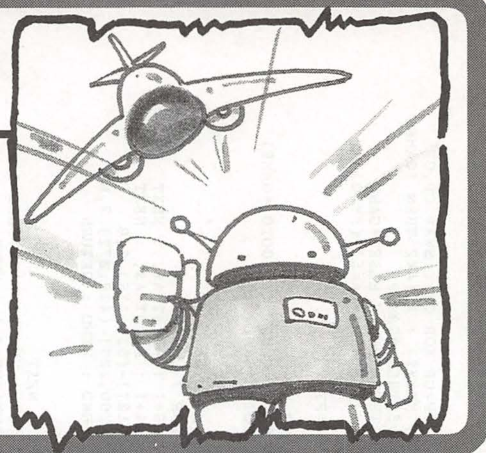
X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

すべてのキーが対応のガン・シューティング!?

MOBILE GUNNER

モビル　ガンナー

●ズオ



★HOW TO PLAY？

キーボードのすべてを使ってマシンガンを撃ちまくり，敵を蹴散らしてください。画面左上は[1]，右上は[￥]，左下は[Z]，右下は[回]です。このキーに囲まれたすべてのキーが画面の位置と対応しています……。

スペース・キーを押すと，３回だけ画面上の敵を全滅させることができます。

50点ごとにレベルが上がって，むずかしくなります。60点ごとにエネルギーとボムが増えます。敵の弾に当たるとエネルギーが減り，なくなるとゲーム・オーバーです。

★PROGRAM

スクリーン0，1を交互に表示させることによって，ちらつくことのないビッグキャラの表示を実現しました。さらにこの方法を使えばテキスト・キャラに優先順位もつけられるので，この手のゲームにはもってこいです。

《第１表》主な変数表

KX( ), KY( )	標的の座標
MX( ), MY( )	敵の座標
MA( )	敵の移動量
M( )	敵の移動数
SH( )	敵の種類
T	敵の弾の数
H( )	敵弾の大きさ
TX( ), TY( )	敵弾の座標
T( )	敵のかたさ
HS	ハイスコア
S	スコア
DM	エネルギー
BM	ボムの数
L	レベル
MS＄	メッセージ
MS	メッセージ表示時間
S1, S2	表示する画面

★最後に

ベーマガ91年８月号のチェッカーフラッグに，「もっと笑いを」というコメントが載っていたので，思い切ってキャラを

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

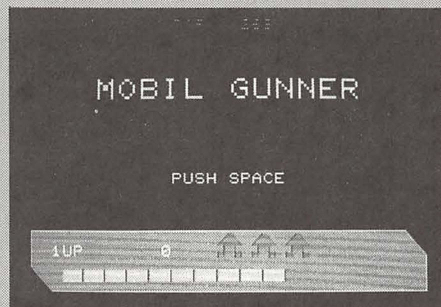
プログラム中の矢印やÈは，プログラムを打つ前に

POKE ＆H01A2，＆HB7⏎

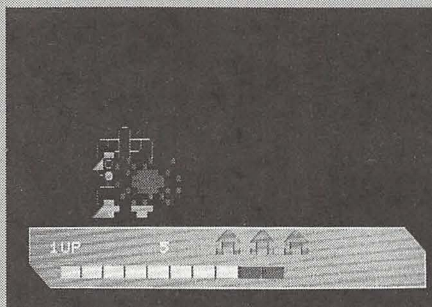
と打っておき，プログラム中でそれらが入るところで，つぎのようにして入力してください。

矢印……[ESC]キーを押してその方向と同じカーソル・キーを押す。

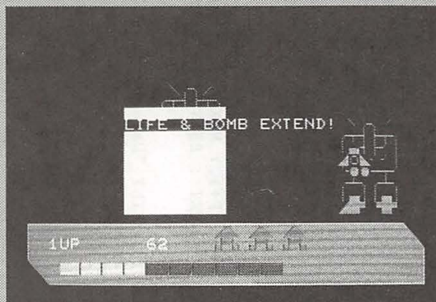
È………[ESC]キーを押して，[CTRL]キー＋[E]キーを押す。



◀《写真１》これがタイトル画面です。画面内にどんどんでてくる敵をバンバン撃ちまくれ



◀《写真２》キーの位置と画面上の位置が対応しているガン・シューティングです



◀《写真３》弾に当たるとライフが減り，60点取ると増えます



◀《写真４》10回弾に当たるとゲーム・オーバーです

★今日BASICをやっていて，OVER FLOWのエラーがでたので，OFコーナーとついでに影さんも思いだしてしまった。(福島県会津若松市・小檜山修15才)……【影：そうかそうか。つまり，私はOFコーナーのシンボルというわけだね。】

すべて影さんとかに変えようかと思ったのですが，裏目裏目にでそうだったのでやめました。別に笑いがなくても硬派なゲームなので許してください。

《第1図》画面表示に着目したフローチャート

MOBILE GUNNERのプログラム・リスト

```
10 '||||■■■■▬▬▬▬ MOBILE GUNNER   By ｽﾞｵ ▬▬▬▬■■■■||||
20 WIDTH 80:DEFINT A-Z:INIT:DIM KX(48),KY(48),MX(6,99),MY(6,99),T1(64),T2(64),T3
(64),T4(64),T5(64):HS=263'←SCORED BY ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ
30 SOUND7,24:SOUND13,0:SOUND12,60:SOUND11,0:PLAY7500:OPTIONSCREEN 2
40 T=0:RESTORE760:K$="":C=1:FORY=1 TO 4:READ A$:K$=K$+A$:FORX=1TO LEN(A$)
50 KX(C)=40/LEN(A$)*(X-1)+20/LEN(A$):KY(C)=Y*5-3:C=C+1:NEXTX,Y:K$=K$+" "
60 CLS:RESTORE770:FORB=1TO5:READ C:COLORC:FORA=1TO8:READA$:LOCATEB*10-10,A-1:PRI
NTA$:NEXTA,B:COLOR7
70 GET@(0,0)-(5,7),T1:GET@(10,0)-(15,5),T2:GET@(20,0)-(25,7),T3
80 GET@(30,0)-(37,4),T4:GET@(40,0)-(48,4),T5
90 WIDTH40:COLOR7:LOCATE15,10:PRINT"(C)ZUO SOFT←←←←←←←←←←↓PRESENTS"
100 RESTORE820:FORA=1TO6:READ MA(A):FORB=1TO MA(A):READ MX(A,B),MY(A,B):NEXTB,A
110 L$="00221111122223333330004444466655555666666666666666666"
120 FORA=0TO1:SCREENA,A:COLOR5:LINE(17,150)-(288,150)-(304,166)-(304,190)-(32,19
0)-(16,174)-(16,150),PSET,5:PAINT(18,151),1,5:NEXT
130 :
140 '||||■■■■▬▬▬▬ ﾀｲﾄﾙ ▬▬▬▬■■■■||||
150 M(1)=0:M(2)=0:S1=0:S2=1:SH(1)=1:SH(2)=2:S=0:DM=10:BM=3:MA(0)=11:GOSUB570
160 T=0:L=1:MS=10:MS$="LEVEL 1"
170 SCREEN0,0:CLS:CSIZE3:COLOR3:LOCATE 8,6:PRINT#0"MOBIL GUNNER":A$="1577775100
180 COLOR4:LOCATE15,1:PRINTUSING"TOP  ####";HS
190 FORA=1TO10:COLOR VAL(MID$(A$,A,1)):LOCATE15,14:PRINT"PUSH SPACE":IF STRIG(0)
THENA=11 ELSEPAUSE1:NEXT:GOTO190
200 PLAY200:SOUND6,20:PLAY"V13O4R0RARARV11G1V10FV9DV15:V13O5R0RFRFRV11E1V10DO4V9
#A:V15O3G0EDCO6CDV13EFV11GAV9BV16":CSIZE:PLAY7500:COLOR7:SOUND7,0:SOUND13,0
210 FORA=1TO16:LINE(0,0)-(39,17),MID$("||||■■■■▬▬▬▬ ",A,1),BF:NEXT
220 :
230 '||||■■■■▬▬▬▬ ｹﾞｰﾑ ▬▬▬▬■■■■||||
240 SCREENS1,S2:CLS:GOSUB340:IF T GOSUB300
250 IF MS THENMS=MS-1:LOCATE 20-LEN(MS$)/2,10:PRINT MS$
260 SCREENS2,S2:SWAP S1,S2:I$=INKEY$:I=INSTR(K$,I$):IF I$=" "THEN 620 ELSEIF I E
LSE240
270 S$=SCRN$(KX(I),KY(I),1):IF S$<>" "THEN 470
280 LOCATE KX(I),KY(I)-1:COLOR2:PRINT"▞←←↓▚▞←←↓▞";:COLOR7:SOUND5,3:SOUND4,150:S
OUND6,5:SOUND13,0:SOUND10,16:KEY0,"":GOTO240
290 :
300 FOR B=1TO T:H(B)=H(B)+1:IF H(B)>7 THENFORC=B TO T-1:TX(C)=TX(C+1):TY(C)=TY(C
+1):H(C)=H(C+1):NEXT:T=T-1:PALET0,7:PALET0,0:DM=DM-1:GOSUB570:SCREENS1,S2:IF DM=
0THEN710 ELSEIF DM=1THENMS=999:MS$="D A N G E R !"
310 COLOR7:H=H(B)/2:LINE(TX(B)-H,TY(B)-H)-(TX(B)+H,TY(B)+H),"■",BF
320 NEXT:RETURN
330 :
340 FORA=1TO2:M(A)=M(A)+1:X=MX(SH(A),M(A)):Y=MY(SH(A),M(A))
350 IF X>99THENX=X/100:T=T+1:TX(T)=MX(SH(A),M(A)-1)-1:TY(T)=MY(SH(A),M(A)-1):H(T
)=L/2+(6-SH(A))/2:IF SH(A)=4THENH(T)=6
360 ON SH(A)+1 GOSUB420,370,370,380,390,400,410:GOTO430
370 PUT@(X-2,Y-3)-(X+3,Y+4),T1:RETURN
380 PUT@(X-2,Y-3)-(X+3,Y+2),T2:RETURN
390 PUT@(X-2,Y-3)-(X+3,Y+4),T3:RETURN
400 PUT@(X-2,Y-2)-(X+5,Y+2),T4:RETURN
410 PUT@(X-5,Y-1)-(X+3,Y+2),T5:RETURN
420 RETURN
430 IF M(A)=MA(SH(A))GOSUB650
440 NEXT:RETURN
450 :
460 '||||■■■■▬▬▬▬ ﾊｶｲ ▬▬▬▬■■■■||||
470 FORA=1TO2:TX(T+A)=MX(SH(A),M(A)):TY(T+A)=MY(SH(A),M(A)):NEXT
480 FOR A=1TO T+2:IF ABS(KX(I)-TX(A))<7 AND ABS(KY(I)-TY(A))<7 THEN B=A:A=T+2 EL
SENEXT:B=1
490 KEY0,"":IF TX(B)>99 THENTX(B)=TX(B)/100
500 IF B>T THENT(B-T)=T(B-T)-1:IF T(B-T)>0THEN560
510 S=S+1:GOSUB570:IF S MOD 50=0THENL=L+1:MS=10:MS$="LEVEL"+STR$(L)
520 IF S MOD 60=0THENDM=DM-(DM<10):BM=BM-(BM<6):GOSUB570:MS=10:MS$="LIFE & BOMB
EXTEND!"
530 COLOR2:LOCATETX(B),TY(B):PRINT"▖▚▞ ▘←←←←←←↓ ▀▀▘▟←←←←←←↓▘▞▀▚←←←←←←↓ ▘▖▞▚"
:COLOR7:SOUND5,10:SOUND4,0:SOUND6,31:SOUND13,0
540 IF B>T THENB=B-T:A=B:GOSUB650:GOTO240
550 FOR A=B TO T-1:TX(A)=TX(A+1):TY(A)=TY(A+1):H(A)=H(A+1):NEXT:T=T-1:GOTO240
560 COLOR6:LOCATETX(B),TY(B):PRINT"◆→→◆←←←↓╲╱←←↓╱╲←←←↓◆→→◆":COLOR7:SOUND5,0:SOUN
D4,120:SOUND6,10:SOUND13,0:GOTO240
570 CONSOLE0,25:FORA=0TO1:SCREEN,A:COLOR6:LOCATE5,22:PRINTSTRING$(DM,"■■");:COLO
R2:PRINTSTRING$(10-DM,"■■")
580 COLOR6:IF DM<5THENSCREEN,0:LOCATE15,22:PRINT"WARNING!":SCREEN,A
590 COLOR4:LOCATE19,19:PRINTSTRING$(BM,"▲ ←←←↓▞▙ ↑")+"ﾋ←↓ﾋ":COLOR7:LOCATE4,20:P
RINTUSING"1UP########";S:NEXT:CONSOLE0,19:SCREENS1,S1:RETURN
600 :
610 '||||■■■■▬▬▬▬ ﾎﾞﾑ ▬▬▬▬■■■■||||
620 IF BM=0THEN240 ELSEBM=BM-1:GOSUB570
630 CLS:PLAY":O1C0":FORA=1TO32:SOUND6,A*2:SOUND10,15
640 B=VAL(MID$("23623677777763263263 20",A,1)):PALET0,B:PAUSE-(B=7):NEXT:SOUND10,
0:FORA=1TO2:GOSUB650:NEXT:T=0:KEY0,"":GOTO240
650 IF SH(A)=6THENSOUND8,0 ELSEIF SH(A)=3OR SH(A)=5THENSOUND9,0
660 M(A)=0:SH(A)=VAL(MID$(LEFT$(L$,S MOD 50+5),RND*(S MOD 50+5)+1,1)):SH(A)=SH(A
)+(A=2 AND SH(A)=6):T(A)=L/3-(SH(A)=6)*3-(SH(A)=5)
670 IF SH(A)=6THENSOUND1,15:SOUND0,255:SOUND6,30:SOUND8,15 ELSEIF SH(A)=5THENSOU
ND3,4:SOUND2,30:SOUND6,5:SOUND9,13 ELSEIF SH(A)=3THENSOUND3,0:SOUND2,70:SOUND6,1
0:SOUND9,13
680 RETURN
690 :
700 '||||■■■■▬▬▬▬ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ▬▬▬▬■■■■||||
710 SCREENS1,S1:FORA=1TO16:LINE(0,0)-(39,17),MID$("▬▬▬▬■■■■|||| ",A,1),BF:PAL
ET5,RND*7:PALET1,RND*7:SOUND6,32-A*2:PLAY"::O1C":SOUND10,15:NEXT
720 PALET1,1:PALET5,5:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":IF S>=HS THENHS=S:COLOR4:LOCA
TE10,12:PRINT"You are TOP PLAYER!":COLOR7
730 PLAY200:SOUND7,56:PLAY"O4C1#CD#DEF#FG#GA9:V15O4E1F#FG#GA#ABO5C#C9:V15O4G1#GA
#ABO5C#CD#DE9":SOUND7,24:GOTO150
740 :
750 '||||■■■■▬▬▬▬ ﾃﾞｰﾀ ▬▬▬▬■■■■||||
760 DATA"1234567890-^¥","QWERTYUIOP@[","ASDFGHJKL;:]","ZXCVBNM,./_"
770 DATA1," ╲∩╱","┌┴┬┐","|┻┣|","◢◣╱╱|","╲●●─┬","┌┴┌┴","|▬||▬|","◢▀ ▀▀"
780 DATA5," ╲ ╱","  ╳","▞▀ ▘","╲ ▞▀","  ╳","╱ ▘",,
790 DATA3," ╲┣╱","┌┻┳┐","|┻┣|","◢◣╱╱|","╲●●─┬","┌┴┌┴","|▬||▬|","◢▀ ▀▀"
800 DATA6,"──┬──"," ▄▄▄"," ▪▬▄▄╳"," ▀▀▀▀"," ▀▀▀",,,
810 DATA4," ▀▀▞"," ◢▄▄▄▄","(●●...●●)"," ¯¯¯¯¯¯",,,
820 DATA 11,2,13,6,13,10,13,13,13,15,13,16,13,1600,13,16,12,16,10,16,7,16,3
830 DATA 11,36,13,32,13,28,13,25,13,23,13,22,13,2200,13,22,12,22,10,22,7,22,3
840 DATA 14,34,3,30,4,26,4,22,5,18,6,1400,7,12,8,11,9,10,10,9,8,8,6,6,4,500,4,4,
3
850 DATA 30,2,13,6,13,10,13,14,13,18,13,22,13,26,13,30,13,33,13,36,13,36,13,33,9
,30,7,26,5,22,4,1800,4,14,5,10,7,6,10,2,13,2,13,6,13,10,13,14,13,18,13,2200,13,2
6,13,30,13,33,13,36,13
860 DATA 31,2,2,6,2,10,2,14,2,17,2,20,3,23,4,25,5,26,6,27,7,28,9,28,10,26,11,24,
12,22,13,19,13,1900,13,16,13,13,12,11,12,10,11,10,10,11,8,13,7,18,5,1800,5,21,4,
24,4,28,3,32,2,34,2
870 DATA 19,36,10,34,10,32,10,30,10,3000,10,28,10,26,10,24,10,22,10,20,10,2000,1
0,18,10,16,10,14,10,12,10,10,10,1000,10,8,10,6,10
```

★最近めっきり出番が少なくなりましたね～編集長？(愛知県海部郡・匿名希望？才)……【影：あんなこと言ってますぜ，ダンナ。編集長：だれがダンナだ!!ここぞというときにでてこそ，味があるのだよ。影：ギャフン！】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ベーマガ編集部が解説をする野球ゲーム

生き中継X1

●堀田　英克



はじめに

こんちはー。めだたない常連？ひでかつです。

さて今回は，僕のベーマガ投稿10作品目を記念して，今までで一番長いプログラム，「生き中継X１」です。「生中継68」に対抗して作りました。

内　容

僕がアナウンサーとなり，たくさんのゲストと共に，あなたのプレイするゲームを生中継します。ぜひ，友達とワイワイ，プレイしてください。もちろんコンピュータともプレイできます。

操作方法

操作は，めちゃ簡単。打撃も投球も，ほとんど同じで，テンキーの⑧②④⑥(2プレイヤーは，ジョイスティックの十字）で，球種を選ぶと，あとは勝手に試合は進みます。

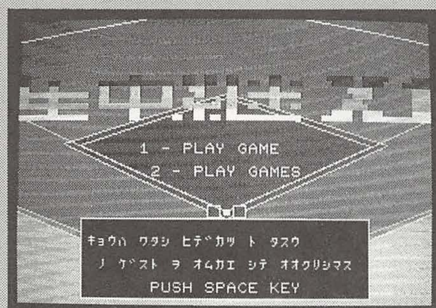
球種は，ストレート，カーブ，フォークと，ようすを見る，の四つがありますが，はっきり言って，ようすを見る以外は，すべて同じです。ただ，打つときは，相手の投げそうな球を選び，なんとなく，打ちたくないときや，ボールが先行し，フォアボールをねらうときなどは，ようすを見るを使ってください。

盗塁，デッドボール，ワイルド・ピッチは，ランダムで発生します。

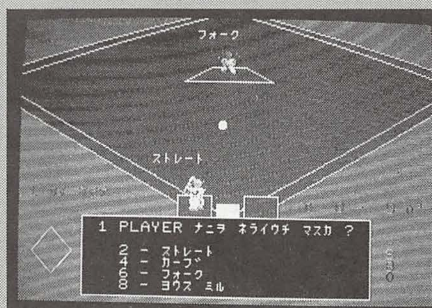
それと，プレイボールのときに，はじめからか，途中からかを聞いてきます。はじめからは，普通に１回からゲームが

《第１表》変数表

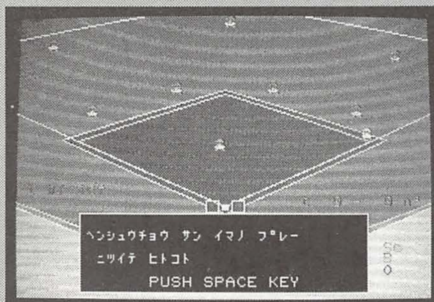
変数	内容
GM$( )	ゲストのメッセージ
KM$( )	解説者のメッセージ
L( )	ランナーがその場所にいるかどうか，１のとき，いる
LX( ), LY( )	ランナーを描く場所
SX( ), SY( )	守備の人を描く場所
BO$( )	球種
K$( )	キャラクター
NA$( )	ポジション，ゲスト，選手の名
PL	１プレイか，２プレイか
BA( )	何番目のバッターか
T( )	点数
ST, BL, OU	ストライク，ボール，アウトの数
KA	今，何回かについて
SE	表か裏か
KK	ランナーを動かすとき，どこからランナーを動かすか
BO	バッターの選んだ球種
TE	ピッチャーの選んだ球種
SS	テンキーか，ジョイスティックか
RA	投げた球のゆくえを示す乱数
BB	投げた球がいくつ進むかについて



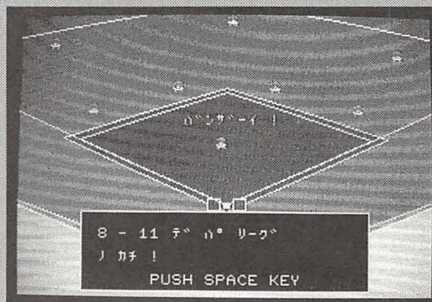
◀《写真１》これがタイトル画面です。２人で対戦プレイもできる



◀《写真２》攻撃は相手が投げてくる球種をよんで打ちますので……



◀《写真３》試合中のプレイをアナウンサーとゲストで解説します



◀《写真４》試合が終わると勝ったチームはグランドでバンザイをする

★私がマイコンBASICマガジンに希望しているハード，プログラム解説記事とは何でしょう。(北海道石狩町・F・Funyu!!20才)……【影：知ってる？編：知ってますよ。影：Drは？Dr.D：もちろん知っとる。つぐ美：私も知ってるわ。影：なんだハガキに書いてるのか。】

はじまりますが，途中からは，6～9回の間で，点数もランダムからはじまります。これはおもしろいぞー。

プログラムの入力方法

1210行目の矢印は，ダイレクトに「POKE & H01A2, &HB7」と入力した後，ESC キーを押してから，テンキー下の，矢印のキーを押してください。

改造のアドバイス

自分でバットを振るようにしたり，タッチアップ，3ベースヒットなど好きなだけ，つけくわえてください。あなたなら簡単でしょ？

最後に

遊ぶより，見るというゲームになってしまいました。どうでしたか？　かわったゲームでしょ。

'91－4　オニゴッコＸ１
'91－1　ドロアーガの塔
'91－5　がむしゃらパンチキッド
'91－7　チェッカーフラッグ
'91－8　うちのタマしにませんか

もよろしく。

ついでに，北陸コンピュータ学院，富山校もよろしく。

★　★

生き中継Ｘ１のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■|||ナマ チュウ ケイ  X1 |||■■■■■■           ── By Hidekathu.Horita ──
20 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:PLAY 250
30 DIM GM$(10),KM$(17),L(15),LX(12),LY(12):DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
40 FOR I=65 TO 81:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 7:READ SX(I),SY(I):NEXT:FOR I=0 TO 12:READ LX(I),LY(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 3:READ BO$(I):NEXT:FOR I=0 TO 4:READ K$(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 8:READ NA$(I,J):NEXT J,I
80 FOR I=0 TO 10:READ GM$(I):NEXT:FOR I=0 TO 17:READ KM$(I):NEXT
90 '■■■■■■|||ｸﾞﾗﾌｨｯｸ |||■■■■■■
100 FOR I=0 TO 1:LOCATE 13,11:PRINT"ﾀﾞｲﾌﾞﾝ ﾏｯﾃﾈ !":SCREEN I,1-I:FOR J=0 TO 3
110 READ A,B,C,D,E,F,G,H:LINE(A,B)-(C,D)-(E,F)-(G,H)-(A,B)
120 READ A,B,C,D,E,F,G,H:LINE(A,B)-(C,D),PSET,6,B:PAINT(A+1,B+1),E,6
130 PAINT(F,G),H,6,7:NEXT J,I:PALET 0,1:PALET 1,0:PALET 5,2:PALET 6,7
140 '■■■■■■|||ﾀｲﾄﾙ |||■■■■■■
150 SCREEN 0,0:CLS:LOCATE 0,5
160 COLOR 2:PRINT"■ ■ ■■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■ ■■■";
170 COLOR 3:PRINT"■■■■ ■■■■ ■ ■ ■■■ ■ ■■■";
180 COLOR 6:PRINT"■■■■ ■■■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■■";
190 COLOR 7:PRINT"■■■■ ■ ■■■■■ ■■■ ■■■■■"
200 LOCATE 12,11:PRINT"1 - PLAY GAME";SPC(68);"2 - PLAY GAMES"
210 PL=STICK(0):IF PL=1 OR PL=2 ELSE 210
220 '■■■■■■|||ﾌﾟﾚｲ ﾎﾞｰﾙ |||■■■■■■
230 A$="ｷｮｳﾊ ﾜﾀｼ ﾋﾃﾞｶﾂ ﾄ ﾀｽｳ ﾉ ｹﾞｽﾄ ｦ ｵﾑｶｴ ｼﾃ ｵｵｸﾘｼﾏｽ":GOSUB 820:SE=1
240 LOCATE 14,20:PRINT"1 - ﾊｼﾞﾒｶﾗ";SPC(71);"2 - ﾄﾁｭｳｶﾗ"
250 S=STICK(0):IF S=1 THEN T(0)=0:T(1)=0:BA(0)=8:BA(1)=8:KA=0:GOTO 280
260 IF S=2 THEN FOR I=0 TO 1:T(I)=RND*5:R=RND*3+5:BA(I)=R:NEXT:KA=R*2 ELSE 250
270 '■■■■■■|||ﾁｪﾝｼﾞ |||■■■■■■
280 IF (KA>17 AND SE=1 AND T(0)<>T(1)) OR (SE=1 AND ABS(T(0)-T(1))>9) THEN 940
290 SCREEN 0,0:ST=0:BL=0:OU=0:KA=KA+1:SE=1-SE:GOSUB 760
300 CONSOLE0,15,0,40:FOR I=0 TO 15:PLAY"O5F2":PRINTCHR$(15):L(I)=0:NEXT:CONSOLE
310 PLAY"O6R7G1RGRGRGRERERGRERERERGRBRARARARARFRGRARBRBRARBRO7CR"
320 COLOR 5+SE*2:CGEN 1:FOR I=0 TO 7:BEEP:LOCATE SX(I),SY(I):PRINT"A":NEXT:CGEN
330 '■■■■■■|||ｼｮｷ ｾｯﾃｲ |||■■■■■■
340 IF OU>2 THEN A$=" 3 ｱｳﾄ ﾁｪﾝｼﾞ !":GOSUB 820:GOTO 280
350 IF T(0)+9<T(1) OR (KA>17 AND T(0)<T(1)) THEN 940
360 ST=0:BL=0:BA(SE)=(BA(SE)+1) MOD 9:A$=KM$(OU):GOSUB 820
370 SCREEN 1,1:CLS:GOSUB 760:L(0)=1:KK=12:CGEN 1:COLOR 7-SE*2
380 FOR I=1 TO 3:IF L(I*3)=1 THEN LOCATE LX(I*3)/7,LY(I*3)/2+15:PRINT"A"
390 NEXT:LOCATE 16,14:PRINT K$(3):COLOR 5+SE*2:LOCATE 19,3:PRINT K$(0):CGEN
400 '■■■■■■|||ﾒｲﾝ |||■■■■■■
410 IF PL=1 AND SE=1 THEN BO=RND*4 MOD 4 ELSE SS=SE:A$="ﾈﾗｲｳﾁ":GOSUB 880:BO=TE
420 IF PL=1 AND SE=0 THEN TE=RND*4 MOD 4 ELSE SS=1-SE:A$="ﾅｹﾞ":GOSUB 880
430 LOCATE 17,1:PRINT BO$(TE):LOCATE 13,12:PRINT BO$(BO)
440 CGEN 1:COLOR 5+SE*2:FOR I=0 TO 2:PAUSE 5:LOCATE 19,3:PRINT K$(I):NEXT:CGEN
450 IF TE=BO THEN RA=RND*7+10:IF TE=3 THEN 540 ELSE 480
460 IF BO=3 OR RND*2<1 THEN RA=RND*4:GOTO 540 ELSE RA=RND*6+7
470 '■■■■■■|||ﾀﾞｷｭｳ |||■■■■■■
480 BB=13:GOSUB 910:PLAY"O5D1A3":SCREEN 0,0:GOSUB 760:A$="E "+KM$(RA):GOSUB 820
490 IF 6<RA  AND RA<11 THEN PLAY"O3A2D1CR5":OU=OU+1:GOSUB 670:GOTO 340
500 IF 10<RA AND RA<13 THEN IF ST<2 THEN ST=ST+1
510 IF RA=17 THEN A$="O6E3GO7C8":PLAY A$+A$+A$+"O6B3GB5RGA8G5A8":HI=1:GOSUB 700
520 IF 12<RA AND RA<18 THEN HI=RA/32:GOSUB 700:GOTO 340 ELSE 370
530 '■■■■■■|||ﾊﾝﾃｲ |||■■■■■■
540 BB=16:GOSUB 910:PLAY"O2G0C1R2"
550 IF RA<3 THEN A$="ｽﾄﾗｲｸ !":ST=ST+1 ELSE A$="ﾎﾞｰﾙ !":BL=BL+1
560 IF ST>2 THEN A$=A$+" ﾊﾞｯﾀｰｱｳﾄ !":GOSUB 820:PLAY"O3A2D1CR5":OU=OU+1:GOTO 340
570 IF BL>3 THEN A$=A$+" ﾌｫｱ ﾎﾞｰﾙ !":GOSUB 820:ST=0:BL=0:R=6:GOTO 610
580 GOSUB 820:R=RND*15:IF R>5 THEN 370 ELSE IF RA<3 GOSUB 660:GOTO 370
590 '■■■■■■|||ｼｷｭｳ & ﾜｲﾙﾄﾞﾋﾟｯﾁ & ﾄｳﾙｲ |||■■■■■■
600 IF R=3 THEN R=6:A$=KM$(3):GOSUB 820
610 IF R=6 THEN FOR I=1 TO 4:IF L(I*3)=0 THEN:KK=I*3:GOSUB 640:GOTO340 ELSENEXT
620 IF R=4 THEN FOR I=1 TO 3:IF L(I*3)=1 THEN L(0)=0:GOSUB 640 ELSE NEXT
630 IF R=5 AND L(3)=1 AND L(6)=0 THEN KK=6:L(0)=0:GOSUB 640:GOTO 370 ELSE 370
640 A$=KM$(R):GOSUB 820:SCREEN 0,0:GOSUB 760:HI=0:GOSUB 700:RETURN
650 '■■■■■■|||ｹﾞｽﾄ ｺﾒﾝﾄ |||■■■■■■
660 G=RND*3+5:A$=NA$(1,G)+" ｻﾝ ｲﾏﾉ ﾎﾞｰﾙ ﾊ ﾄﾞｳﾃﾞｽｶ":R=RND*5+5:GOTO 680
670 G=RND*4  :A$=NA$(1,G)+" ｻﾝ ｲﾏﾉ ﾌﾟﾚｰ ﾆﾂｲﾃ ﾋﾄｺﾄ":R=G
```

★虎の穴の記事は甘すぎる!!とくに波動昇龍拳は「ど」と言うか言わないかのうちにだせる奴がいるぞ。(宮城県仙台市・工藤　憲18才)……
【<OF虎の穴>編：影さんそこだ！ああ……。影：くっそー，一番弱いケンにも勝てぬのか……トホホ。編：だめだこりゃ。】

```
680 GOSUB 820:A$=NA$(1,G)+" ｢"+GM$(R)+"｣":GOSUB 820:RETURN
690 '■■■■■■|| ﾗﾝﾅｰ ﾋｮｳｼﾞ ||■■■■■■
700 CGEN 1:COLOR 7-SE*2:FOR I=0 TO HI:FOR J=0 TO 2:FOR K=KK TO 1 STEP -1
710 SWAP L(K),L(K-1):L=K MOD 8:LOCATE LX(K),LY(K)
720 IF L(K)=1 THEN PLAY"O3E2":PRINT"A" ELSE PLAY"O8D0O1A0":PALET 3,L:PRINT" "
730 NEXT K,J:IF L(12)=1 THEN PLAY"O6A4ER7":T(SE)=T(SE)+1:L(12)=0
740 NEXT:PALET 3,3:CGEN:LOCATE 19,16:PRINT" ":GOSUB 760:RETURN
750 '■■■■■■|| ﾃﾝｽｳ & ｶｳﾝﾄ ﾋｮｳｼﾞ ||■■■■■■
760 COLOR 1:I=KA/2:IF SE=0 THEN A$="ｵﾓﾃ" ELSE A$="ｳﾗ "
770 LOCATE 0,15:PRINT I;"ｶｲ ";A$:LOCATE27,16:PRINTUSING"ｾ ## - ## ﾊﾟ",T(0),T(1)
780 CONSOLE 20,4,35,5:CLS
790 COLOR 6:PRINT"S";STRING$(ST,"●"):COLOR 1:PRINT"B";STRING$(BL,"●")
800 COLOR 2:PRINT"O";STRING$(OU,"●"):COLOR 7:CONSOLE:RETURN
810 '■■■■■■|| ﾒｯｾｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ||■■■■■■
820 CONSOLE 18,7,7,27:CLS:COLOR 7:PRINT:SH=0:FOR I=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,I,1)
830 IF B$=" " AND I>17 AND SH=0 THEN PRINT:PRINT:SH=1
840 IF B$="A" THEN B$=NA$(0,RND*3) ELSE IF B$="C" THEN B$=NA$(0,RND*2+6)
850 IF B$="B" THEN B$=NA$(0,RND*5) ELSE IF B$="E" THEN B$=NA$(SE+2,BA(SE))
860 PLAY"O5B0":PRINT B$;:NEXT:GOSUB 920:CLS:CONSOLE:RETURN
870 '■■■■■■|| ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ||■■■■■■
880 CONSOLE 18,7,7,27:CLS:COLOR 7:PRINT SS+1;"PLAYER ﾅﾆｦ ";A$;" ﾏｽｶ ?":PRINT
890 FOR I=0 TO 3:PRINT"  ";I*2+2;"- ";BO$(I):NEXT:CONSOLE
900 S=STICK(SS):IF S=2 OR S=4 OR S=6 OR S=8 THEN TE=S/2-1:RETURN ELSE 900
910 COLOR 7:FOR I=5 TO BB:PLAY"O3A0":LOCATE 19,I:PRINT K$(4):NEXT:RETURN
920 LOCATE 13,23:PRINT"PUSH SPACE KEY":REPEAT:UNTIL STRIG(0)+STRIG(1):RETURN
930 '■■■■■■|| ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ ||■■■■■■
940 SCREEN 0,0:CLS:K=0:PLAY"O6A2DEFGB":A$="          ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ !":GOSUB 820
950 IF T(0)>T(1) THEN A$="ｾ" ELSE A$="ﾊﾟ":COLOR 5
960 FOR I=0 TO 9:PAUSE 3:CLS:K=1-K:IF K=0 THEN LOCATE 16,9:PRINT"ﾊﾞﾝｻﾞｰｲ !"
970 FOR J=0 TO 7:CGEN 1:LOCATE SX(J),SY(J)+K:PRINT"A":CGEN:NEXT J,I
980 A$=STR$(T(0))+" -"+STR$(T(1))+" ﾃﾞ "+A$+" ﾘｰｸﾞ ﾉ ｶﾁ !":GOSUB 820:GOTO 150
990 '■■■■■■|| ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ||■■■■■■
1000 DATA 3CFE28007EFF7EE7 3CFE563C7EFF6600 0000563C18D77E00
1010 DATA 071F0500207F6F0F 071F0A0F277D7F0F 00000A0F07051000
1020 DATA 80C0000000E4F0F8 80C0C0C080E0F0C8 0000C0C080E0F0E0
1030 DATA 0F0F0F070F0F1F3D 07090B01090C1C00 070D0F050F0E1A00
1040 DATA F0E0E0E0E0F0F0F0 F060E0C0C0E0E000 C040E0E0E0F0D000
1050 DATA 073FFFFF71210010 073E7F3810000000 053E5F0F10010000
1060 DATA FCFFE5E0F0F0F87C AC9FE7A070F07800 E0B3E3E070C09800
1070 DATA 070F0B02801C3F3F 070F070D871B3E3B 0000040D871E3727
1080 DATA 80C4C08100F0F8F8 80C4C04180F0E8C8 0004004180F0E8C0
1090 DATA 1F1F0C1D3E3C3C80 1D0E0F1A30280000 03120B1F3C300000
1100 DATA F8F0E0F0F0787878 C888E0F030383800 E0B8E0F0F0787800
1110 DATA 03060C0811030164 03070F0F1F1C3874 03070F0D1A1C3834
1120 DATA 000070FAFCE0C000 0080F0FAFC1838F0 0080800001838F0
1130 DATA 7F1F0F150E0F0707 7FFDDF1F030E0407 7FC3C0100C0F0407
1140 DATA FCFFDE9E3CF8FCFC CC6FBEFAE05094F4 FCFF1E1E3CF094FC
1150 DATA 0F0F0F07070F0F0F 0F07070307070F00 0D0F0E0607080C00
1160 DATA FEFEFEFEFCFCFEE0 E6F2F2F2E4CCC000 EEF6F6F6E814C000
1170 '■■■■■■|| ｼｭﾋﾞ & ﾗﾝﾅｰ & ﾎﾞｰﾙ & ｷｬﾗ  ﾃﾞｰﾀ ||■■■■■■
1180 DATA 3,2, 20,0, 36,3, 7,8, 15,6, 24,6, 32,8, 19,11
1190 DATA 0,0,24,14,29,12,33,10,29,9,24,7,19,6,14,8,10,9,6,10,10,12,14,14,19,16
1200 DATA "ｽﾄﾚｰﾄ","ｶｰﾌﾞ","ﾌｫｰｸ","ﾖｳｽ ﾐﾙ"
1210 DATA "BC↓←←DE","BC↓←←FG","HI↓←←JK","LM↓←←NO↓←←PQ"," ↓←●"
1220 '■■■■■■|| ﾎﾟｼﾞｼｮﾝ & ｹﾞｽﾄ & ｾﾝｼｭ  ﾃﾞｰﾀ ||■■■■■■
1230 DATA "ﾌｧｰｽﾄ","ｾｶﾝﾄﾞ","ｼｮｰﾄ","ｻｰﾄﾞ","ﾋﾟｯﾁｬｰ","ｷｬｯﾁｬｰ","ﾗｲﾄ","ｾﾝﾀｰ","ﾚﾌﾄ"
1240 DATA "Dr.D","ﾂｸﾞﾐ","ｶｹﾞ","ﾍﾝ","ﾍﾝｼｭｳﾁｮｳ","ｵｵ","ｴｶﾞﾊ","ｺｹﾌ","ｶﾄﾋﾛ"
1250 DATA "ﾀｶｷｭ","ﾔﾏｻｷ","ﾊﾗﾊﾗ","ｵﾁｱﾋ","ｲｹﾔﾝ","ｵｶﾗｯ","ﾋﾛｶﾂ","ﾀｶﾊﾋ","ｸﾜﾀﾝ"
1260 DATA "ｵｲｼｲ","ﾆｼﾑｱ","ｱｷﾔﾝ","ｷﾖﾊﾝ","ｶﾄﾞﾃ","ｲｼﾐﾍ","ｻｻｯｷ","ﾜｶﾅﾖ","ﾉﾓｰｳ"
1270 '■■■■■■|| ｹﾞｽﾄ ﾉ ﾒｯｾｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ||■■■■■■
1280 DATA "ｳﾑ ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ ｱﾏｲ ﾉｳ E",  "ｷｬｲﾝ ! E ｻﾝ ｶｯｺｲｲｰ",  "ｸﾞｰｸﾞｰ ﾝ? ﾓｳ ｱｻｶ"
1290 DATA "ｴｯ ﾎﾞｸ ﾄﾞｺｶ ﾍﾝﾃﾞｽｶ",  "ﾝ? ﾜﾀｼﾆﾓ ｾﾘﾌ ｶﾞ ｱﾙﾉｶ ?"
1300 DATA "ｲﾏﾉﾊ ｳｯﾃﾓ ｺﾞﾛ ﾃﾞｽﾖ",  "ﾝｰ ｲｲﾀﾏ ﾃﾞｼﾀﾈｰ",       "ｳｰﾑ ｷﾜﾄﾞｲ"
1310 DATA "ｺﾚﾊ ﾃ ｶﾞ ﾃﾞﾏｾﾝﾈ E",   "ｽﾞﾊﾞﾘ ｽﾄﾗｲｸ ﾃﾞｼｮｳ",    "ｴｯ ﾗｰﾒﾝﾗｲｽ ｶﾞ ﾄﾞｳｼﾀｯﾃ"
1320 '■■■■■■|| ｶｲｾﾂｼｬ ﾉ ﾒｯｾｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ||■■■■■■
1330 DATA "E ﾕｯｸﾘﾄ ﾊﾞｯﾀｰﾎﾞｯｸｽ ﾆ ﾊｲﾘﾏｽ",        "ｻｱ ﾂｷﾞﾉ ﾊﾞｯﾀｰﾊ E ﾃﾞｽ"
1340 DATA "ｺｺﾃﾞ ﾊﾞｯﾀｰﾊ E ﾃﾞｽ E ﾆ ｷﾀｲ ｼﾏｼｮｳ", "ｺﾚﾊ ｲﾀｲ E ﾃﾞｯﾄﾞﾎﾞｰﾙ ﾃﾞｽ"
1350 DATA "ｵｯﾄ ｷｬｯﾁｬｰ ﾎﾞｰﾙ ｦ ｳｼﾛﾆ ｿﾗｼﾀｰ",       "ｵｯﾄ 1 ﾙｲ ﾗﾝﾅｰ 2 ﾙｲﾍ ﾄｳﾙｲ ﾀﾞｰ"
1360 DATA "E ｲﾏ ｶｹｱｼ ﾃﾞ 1 ﾙｲ ﾆ ｽｽﾐ ﾏｽ",           "ﾀｶｸ ｳﾁｱｹﾞﾀ ﾌｧｰﾙ ｸﾞﾗﾝﾄﾞ B ﾄｯﾃ ｱｳﾄ"
1370 DATA "ﾎﾞﾃ ﾎﾞﾃﾉ A ｺﾞﾛ  ｱｳﾄ !",                "ｲｹﾏｾﾝ ﾍｲﾎﾞﾝﾅ C ﾌﾗｲ ﾃﾞｽ  ｱｳﾄ !"
1380 DATA "ｳｯﾀｰ ｼｶｼ B ﾄﾋﾞﾂｸ ﾀﾞｲﾋﾞﾝｸﾞ ｷｬｯﾁ",    "ｵﾓｲｷｯﾃ ﾌﾘﾏｼﾀｶﾞ ﾌｧｰﾙ ﾁｯﾌﾟ"
1390 DATA "ｳﾁﾏｼﾀｰ ｼｶｼ ﾀﾞｷｭｳﾊ ｷﾚﾃ ﾌｧｰﾙ",         "ｳﾁｱｹﾞﾃ ｼﾏｯﾀ.. ｵｯﾄ ｵﾄｼﾀ B ｴﾗｰ ﾃﾞｽ"
1400 DATA "ｳﾏｸ ｳﾁﾏｼﾀｰ C ﾏｴ ﾋｯﾄ !",               "ﾂｰﾚﾂﾅ ﾀﾞｷｭｳ A ﾖｺ ｦ ﾇｹﾃ ｲｷﾏｼﾀ"
1410 DATA "ﾉ ﾀﾞｷｭｳﾊ C ｦ ｺｴﾀｰ 2 ﾍﾞｰｽ ﾋｯﾄ !",    "ｳｯﾀ ｳｯﾀ ｺﾚﾊ ﾓｳ ﾓﾝｸﾅｼ ﾎｰﾑﾗﾝ !"
1420 '■■■■■■|| ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ 1 ||■■■■■■
1430 DATA -40, 43, 160, -8, 360, 43, 160,150,  51,140, 268,195, 1,  160,  0, 2
1440 DATA -20, 45, 160, -5, 340, 45, 160,140,  152,131, 168,140, 6,    0, 80, 4
1450 DATA 148, 35, 172, 35, 193, 45, 127, 45,  123,125, 148,140, 5,    0,  0, 4
1460 DATA  11,164,  27,148,  43,164,  27,180,  172,125, 197,140, 5,  300,  0, 4
1470 '■■■■■■|| ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ 2 ||■■■■■■
1480 DATA -99,100, 160,193, 419,100, 160,185,  51,140, 268,195, 1,    0,140, 3
1490 DATA  37, 88, 160, 53, 283, 88, 160,140,  158,134, 162,137, 6,  160, 54, 2
1500 DATA  50, 89, 160, 56, 270, 89, 160,135,  146,131, 155,139, 5,  160,  0, 4
1510 DATA -93, 30, 160,-10, 413, 30, 160,135,  165,131, 174,139, 5,    0,  0, 4
```

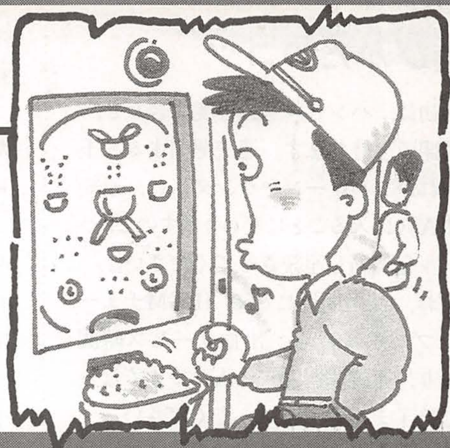
★ストリートファイターIIで敵に殴られて「いってー」と言う人へ……たんこぶできた？（千葉県佐倉市・桜井　望）……【<OF虎の穴>Dr.D：なんかこうしてやってるとダルシムが自分になったような気がしてくるのう。一同：うん。影：とくに頭のあたりとかね。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

18才未満のかたお断りってか！

タイガー3(スリー)

●OZISAN



パチンコ好きのオジサンは，いつも負けてばかりで，少々自己嫌悪(けんお)気味。最近のパチンコ台は，みんなコンピュータ制御だそうで，コンピュータを操つるのは人間。だとすると勝ち目はない。

そこでオジサンは考えた。パソコンで自分の思いのままになるパチンコ・ゲームを作ろう！

内　容

ヒコーキ・タイプのパチンコ・ゲームです。玉の動きが雪が降るようにゆっくりだったり，時折，玉が重なったり，ヒコーキの羽根からこぼれたり，スタート穴上の釘が実物とちがってたり（多過ぎますか？）するのを我慢すれば，程良いギャンブル性と興奮を味わうことができます。

遊びかた／操作方法

RUNするとすぐに玉が打ちだされますので，カーソル・キーの←→でハンドルの強弱を調節し玉をコントロールしてください。赤のスタート穴に入ると飛行機の羽根が2回開閉し，そのときAの連続機動穴に入ると10回羽根が連続開閉します。

連続開閉中にA穴に入ると再び1から10回連続開閉し，7回を限度にストップします（パチンコ屋さんのとだいたい同じ)。こうして玉を打ち続け，ポイントが500点を超えると終了，0になるとゲーム・オーバーとなり精算します。

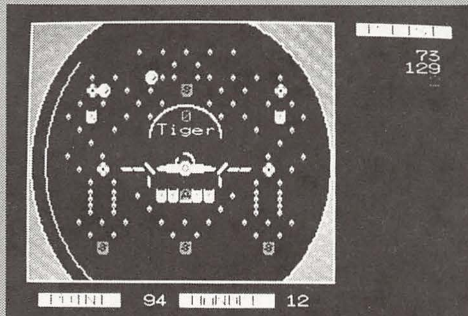
また，BGMロンドンバシとジングルベルが各3回交互に鳴ったあとチューリップが2回鳴ると1ゲーム終了の閉店となり，強制精算し，右側に表示します。

ポイントは，赤のスタート穴に入るとノー・カウントで増減なし，赤のA穴と青の普通穴に入ると10ポイント増加します。

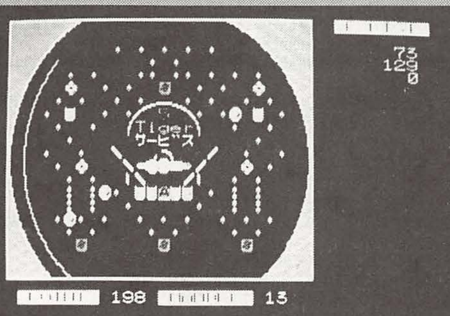
1ゲーム終了後の強制精算は，当店は50パーセントの遊技料をいただきますので，たとえば300ポイントで閉店した場合，150ポイントがお客さんの取り分となり，実利は買った玉100ポイント分を引いた50ポイントとなり，表示されます。

暴利のようですが，こうしないと店は倒産します（しなくても同じかも)。それくらい台は甘くなっています。また，終了させると500ポイントはそのまま加算されますのでがんばってください。

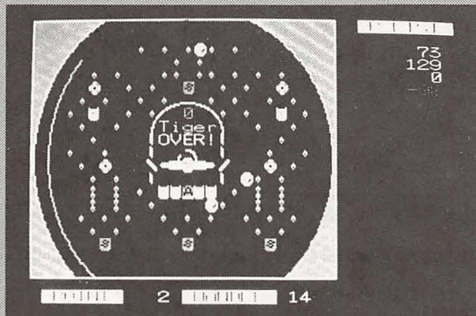
1ゲームを10回で精算表示を終わりENDですが，どこの時点でもあきたら止め



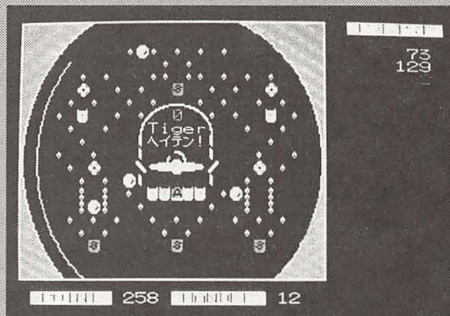
◀《写真1》ヒコーキ・タイプのパチンコ・ゲーム。羽根を開いたときがチャンスだ



◀《写真2》閉店間近になると出血大サービスの時間になるのだ



◀《写真3》玉がなくなるとゲーム・オーバーになっちゃうぞ



◀《写真4》閉店時間がくるとゲーム終了

X1 turbo

★最近OFに載らない。常連と新人しか載れないんですね。（福岡市・亜由佳21才）……【編：そういうわけでもないんだけど。影：楽しければ誰だって載せるぞ。つぐ美：ためになる話，ダジャレなんでもOK！みんなのお便り待ってまーす！】

てください。

遊びかたのコツ

最初は，ハンドルを13程度に合わせ，連続開閉を待ちます。連続開閉すると玉の流れが3パターンをランダムに，連続開閉A穴に入るごとに変わりますので，ハンドルを調節し連続させてください。

なお，閉店間近になる（BGMチューリップが鳴る）と，出血サービス時間となり，連続開閉A穴に入りやすくなるので終了までもっていってください。

テクニック 1：連続10回開閉中の10回目にA穴に入れると，再び1回からスタートする。しかし，狙ってもむずかしいので偶然にまかせたほうがいいかも。

テクニック 2：出血サービス時間になり，A穴に連続7回を超えて入ると出血サービスが取り消されてしまいますので，……おわかりでしょう（こんなに教えちゃまずい。ん？プログラムを見ればわかる？ごもっともです）。

プログラムの説明

まず，大枠を作り，細かい部分を試行錯誤しながら付け加えていったので，洗練されたプログラムとは言えませんが，わかりづらくはありません。

主な部分を説明しますと，まず，150行から400行のループのなかで，玉数（G）に応じた玉がハンドル（バネ）の強さ（L）（390行でキー入力があれば610行で決められる）によって変化する位置に誘導され，その直ぐ下のキャラクターを170行で判定します。

180行以下で，それぞれに処理されながら最終的にポケットに入ったり，アウトになると210，220行でY（I）＝0となり，再び上部にもどることの繰り返しによって玉を絶え間なく供給するようになっています。

プログラムは，オールBASICなのでそのまま打ち込んでください。

改造は，870行からのDATAがそのまま台の構成になっていますので好みの台を作ってください。また，機動制限値BRや連続機動回数制限値Fを増したり，閉店時間を伸ばしたりして楽しんでください。

参考にしたプログラムはありませんが，豊富な？パチンコの経験が参考になっています。最初に羽根が開閉するルーチンができると，あとは，アイデア的には，実物に近づけるだけですから苦労しませんでしたが，なるべく玉を速く動かすよう，キャラを最小限にし，羽根からこぼれないよう，二つ下の羽根を判定するプログラムを加えることも，スタート穴上のクギをはずしランダムに左右と真下に行かせることも（実際そうすると画面上も玉の動きもより不自然）やめました。

《第1表》変数表

X(I)，Y(I)	玉（G個）のそれぞれのX，Y座標
C	羽根開閉中か否か
E	連続羽根開閉中か否か
BR	連続羽根開閉を止めるための値
B	BRをチェックするための値
D	羽根のパターンを書くタイミングを決める
F	連続回数を制限するための値
L	ハンドル（バネ）の強さ
U	BGMを設定する
H	閉店，出血サービス時間等をチェックする
P	ポイント
N	BGMを鳴らす
TA	純総利益

タイガー3のプログラム・リスト

```
10 'ﾊﾟﾁﾝｺ ﾀｲｶﾞ-3 1991 6/23 J.H
20 INIT:WIDTH 40,25:KLIST 0:CONSOLE 0,24:CLS4:CLEAR:CLICK OFF
30 DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):G=4:DIM X(G),Y(G),R(G),J(G):HS=0
40 GOSUB 1070
50 'ｽｸﾘｰﾝ
60 LINE(3*8,0)-(29*8,20*8),PSET,7,B
70 RESTORE 1040:FOR I=1 TO 4:READ CA,CB,CC,CD,CE,CF,CG:CIRCLE(CA,CB),CC,CD,CE,CF,CG:NEXT:PAINT (6*8,1*
8),&H14,7:PAINT (28*8,1*8),&H14,7
80 CIRCLE(16*8+3, 9*8), 3*8,7,.8,0,180:CIRCLE(16*8+3,91),18,5,.1,0,360:PAINT(16*8+3,91),5
90 RESTORE 1050:FOR I=1 TO 5:READ CA,CB,CC,CD,CE,CF,CG:CIRCLE(CA,CB),CC,CD,CE,CF,CG:NEXT
100 CGEN 1:RESTORE 870:FOR I=1 TO 17:READ A$:LOCATE 5,I:PRINT A$:NEXT
110 CGEN:COLOR 6:LOCATE 14,8:PRINT"Tiger":COLOR7:CGEN 1
120 FOR I=1 TO G:X(I)=INT(RND*5)+8:NEXT:FOR I=1 TO G:Y(I)=1:NEXT:P=100:L=8:C=0:D=0:E=0:F=0:N=0:H=0:U=0
:O=3
130 CGEN 0:CREV 1:LOCATE 31, 0:PRINT " P-LIST ":LOCATE 4,21:PRINT" POINT ":CREV:GOSUB 480:CGEN :CREV 1
:LOCATE 16,21:PRINT" HANDLE ":CREV:GOSUB 630:GOSUB 650
140 'ﾒｲﾝ
150 FOR I=1 TO G
160 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
170 J(I)=INSTR("ｸﾏｹﾐ ｷｶｴｳｱｺﾋ",SCRN$(X(I),Y(I)+1,1))
180 ON J(I) GOTO 270,270,280,280,190,260,250,230,210,200,290,220
190 X(I)=X(I):GOTO 310
200 R=INT(RND*2):X(I)=X(I)+(R=0)-(R=1):GOTO 310
210 GOSUB 460:X(I)=INT(RND*5)+L:Y(I)=0:GOTO 310
220 GOSUB 470:X(I)=INT(RND*5)+L:Y(I)=0:GOTO 310
230 IF E=1 THEN P=P+2:GOTO 210
240 B=0:BR=8:D=0:C=1:E=1:P=P+2:GOTO 210
250 X(I)=X(I)-1:GOTO 310
260 X(I)=X(I)+1:GOTO 310
270 X(I)=X(I)+(INT(RND*O)+3):Y(I)=Y(I)+1:GOTO 310
280 X(I)=X(I)-(INT(RND*O)+3):Y(I)=Y(I)+1:GOTO 310
290 GOSUB 590:F=F+1:CFLASH 1:GOSUB 650
300 B=0:BR=40:D=0:C=1:E=1:GOTO 220
310 Y(I)=Y(I)+1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "ｲ"
320 IF C=1 THEN 340 ELSE 390
330 'ﾊﾈ ｦ ｳｺﾞｶｽ
340 D=D+1:IF D>3*4 THEN D=1
350 ON D GOTO 670,360,360,680,360,360,700,360,360,710,360,360
360 B=B+1
370 IF  F>7  THEN F=0:CFLASH 0:GOSUB 650:GOSUB 720:B=0:C=0:D=0:E=0:F=0:O=3:M$=SPACE$(5):GOSUB 490:CGEN
 1:GOTO 390
380 IF  B>=BR*3 THEN CFLASH 0:GOSUB 650:B=0:C=0:D=0:E=0:F=0
390 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 400 ELSE GOSUB  610
400 NEXT:IF C=1 THEN 140 ELSE 410
```


★あと1年以内には必ずプログラムを送る予定です。そのときはぜひ，影さんにプレイしてほしいですね。（埼玉県入間郡・**柴田英明15才**）……【**影**：この私にプレイしてほしいとはなかなかの自信だな。楽しみに待ってるからな！絶対送ってこいよ。】

```
410 GOSUB 510:U=U+1:H=H+1:IF U>32+59 THEN U=1
420 IF H=91*3+1 THEN GOSUB 570:GOSUB 800:M$="ｻｰﾋﾞｽ":CFLASH 1:GOSUB 490:CGEN 1:O=2:GOTO 140
430 IF H=91*3+46*2+1 THEN 830
440 ON (U=1)*(H<91*3)*1+(U=33)*(H<91*3)*2 GOSUB 540,550:GOTO 140
450 ' ﾎﾟｲﾝﾄ ﾙｰﾁﾝ
460 P=P-2:IF P<1 THEN M$="OVER!":CFLASH 1:GOSUB 490:GOTO 840  ELSE 480
470 P=P+10:IF P>500 THEN P=P*2:M$="WIN !":CFLASH 1:GOSUB 490:GOTO 840 ELSE 480
480 CGEN 0:LOCATE 11,21:PRINT USING "####";P:CGEN 1:RETURN
490 CGEN 0:LOCATE 14,9:PRINT M$:CFLASH 0:RETURN
500 'BGM  ﾙｰﾁﾝ
510 N=N+1:IF N>V THEN N=1
520 PLAY 1000:PLAY "V12O6"+MID$(O$,N,1):RETURN
530 'BGM  ﾍﾝｺｳ
540 O$="GAGFEFGRDEFREFGRGAGFEFGRDRGRECRR":V=32:N=0:RETURN
550 P$="EEEREEEREGCDER":Q$="FFFFFEEE":R$="EDDCDRGR":S$="GGFDCRR"
560 O$=P$+Q$+R$+P$+Q$+S$:V=59:N=0:RETURN
570 P$="CDERCDERGEDC":Q$="DEDR":R$="DECR":S$="GGEGAAGREEDDCRR"
580 O$=P$+Q$+P$+R$+S$:V=46:N=0:RETURN
590 ON INT(RND*3)+1 GOSUB 780,790,800:RETURN
600 'ﾊﾝﾄﾞﾙ
610 IF K$=CHR$(&H1C) AND L<19 THEN L=L+1:GOTO 630
620 IF K$=CHR$(&H1D) AND L>8 THEN L=L-1::GOTO 630 ELSE CGEN 1:RETURN
630 CGEN0:LOCATE 25,21:PRINT USING "##";L:CGEN 1:RETURN
640 'ﾚﾝｿﾞｸ ｶｲｽｳ ﾋｮｳｼﾞ
650 CGEN 0:COLOR 4:LOCATE 16,7:PRINT USING "#";F:CGEN 1:CFLASH 0:COLOR 7,0:RETURN
660 'ﾊﾈ ｦ ｳｺﾞｶｽ
670 D$=" ":GOSUB 740:A$="ｸ":B$="ｹ":C$="ﾌ":H$="ﾍ":GOSUB 750:IF BR=40 THEN PLAY 2500:PLAY "V15O6CEGFCE":
GOTO 360 ELSE 360
680 A$=" ":B$=" ":C$=" ":H$=" ":GOSUB 750:E$="ﾏ":F$="ﾐ":G$="ﾏ":I$="ﾐ":GOSUB 760:IF BR=8 THEN PLAY 1500
:PLAY "V15O7CDEG" ELSE PLAY 2500:PLAY "V15O6CEGFCE"
690  GOTO 360
700 E$=" ":F$=" ":G$=" ":I$=" ":GOSUB 760:A$="ｸ":B$="ｹ":C$="ﾌ":H$="ﾍ":GOSUB 750:GOTO 360
710 A$=" ":B$=" ":C$=" ":H$=" ":GOSUB 750:D$="ｵ":GOSUB 740:GOTO 360
720 A$=" ":B$=" ":C$=" ":H$=" ":GOSUB 750:E$=" ":F$=" ":G$=" ":I$=" ":GOSUB 760:D$="ｵ":GOSUB 740:RETUR
N
730 '
740 FOR J=9 TO 10:LOCATE 13,J:PRINT D$:LOCATE19,J:PRINT D$:NEXT:RETURN
750 LOCATE 12,10:PRINT A$:LOCATE 20,10 :PRINT B$:LOCATE14,12:PRINT C$:LOCATE 18,12:PRINT H$:RETURN
760 FOR J=11 TO 12:LOCATE J,11:PRINT E$ :LOCATE 32-J,11:PRINT F$ :NEXT:LOCATE14,11:PRINT G$:LOCATE 18,
11:PRINT I$:RETURN
770 '
780 L1$="ｶ":L2$="ｶ":R1$="ｱ":R2$="ｱ":GOSUB 810:RETURN
790 L1$="ｱ":L2$="ｱ":R1$="ｷ":R2$="ｷ":GOSUB 810:RETURN
800 L1$="ｱ":L2$="ｱ":R1$="ｱ":R2$="ｱ":GOSUB 810:RETURN
810 LOCATE 13, 5:PRINT L1$:LOCATE 11, 7:PRINT L2$:LOCATE 19, 5:PRINT R1$:LOCATE 21, 7:PRINT R2$:RETURN
820 ' ﾍｲﾃﾝ! ｾｲｻﾝ
830 CGEN0:COLOR 6:LOCATE 14,9:PRINT"ﾍｲﾃﾝ!"
840 COLOR 7+(P>=500)*2:S=S+1:LOCATE 34,1+S:PRINT USING "####";P¥2:TP=TP+P¥2:TA=TP-100*S:COLOR 4+(TA<0)
*2:LOCATE 33,2+S:PRINT USING "#####";TA:IF S>10 THEN COLOR7:END
850 IF INKEY$<>" " THEN 850 ELSE CGEN1:COLOR 7:GOTO 100
860 'ﾀﾞｲ
870  DATA "                  "
880  DATA "     ｱ ｶ ｱ ｷ ｱ     "
890  DATA "        ｱ ｱ        "
900  DATA "  ｱ ｱ  ｶｱ ｱｷ ｱ ｱ ｱ  "
910  DATA "  ﾎ  ｱ ｱ  ｴ  ｱ ｱ  ﾎ  "
920  DATA " ｱ ｷ  ｶ ｶ   ｷ ｷ  ｶ ｱ "
930  DATA "ｱ ﾋ  ｱ ｶ     ｷ ｱ  ﾋ ｱ"
940  DATA "ｳ ｱ  ｱ          ｱ  ｱ ｳ"
950  DATA "  ｱ    ｵ    ｵ    ｱ  "
960  DATA "ｱ  ｱ   ｵ    ｵ   ｱ  ｱ"
970  DATA "ｳ ｱ ﾎ   ｸ    ｹ   ﾎ ｱ ｳ"
980  DATA " ｳ ｱ ｱ  ｵ    ｵ  ｱ ｱ ｳ "
990 DATA  " ｳﾊ ﾊ ｱ ﾋﾋｺﾋﾋ ｱ ﾊ ﾊｳ  "
1000 DATA "   ﾊ ﾊｳ ｷ    ｶ ｳﾊ ﾊ   "
1010 DATA " ｱ ｱ ｱｳ ｱ ｱ ｱ ｳｱ ｱ ｱ  "
1020 DATA " ｳ ｱ ｱ  ｳ ｱ ｱ ｳｳ ｱ ｱ ｳ "
1030 DATA "  ｳ ｴ ｳ  ｳ ｴ ｳ  ｳ ｴ ｳ  "
1040 DATA 132,88,96,7,1,140,229,130,88,104,7,1,100,224,134,88,96,7,1,0,90,134,88,96,7,1,312,360
1050 DATA 131,91,2,2,1,0,360,131,91,3,7,1,0,360,131,91,4,1,1,0,360,131,88,6,7,1,0,95,131,88,6,7,1,150,
180
1060 ' ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾄ
1070 RESTORE 1080:FOR I=177 TO 208:I=I-(I=187)*15:READ CA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(CA$):NEXT
1080 DATA  000000100000000000001038281000000000103828100000
1090 DATA  3C7EFBFDF9F37E3C3C7EFBFDF9F37E3C3C7EFBFDF9F37E3C
1100 DATA  000000000000000000000000000000000000000000000000
1110 DATA  0000000000000000FFE7D9E79BE7FF7E0000000000000000
1120 DATA  203030303030100000000000000000002030303030301000
1130 DATA  000000100000000000001038281000000000103828100000
1140 DATA  000000100000000000001038281000000000103828100000
1150 DATA  C0E070381C0E06000000000000000000C0E070381C0E0600
1160 DATA  03070E1C38706000000000000000000003070E1C38706000
1170 DATA  00000000000000FF3CE7DBDB81BDFF0000000000000000FF
1180 DATA  001000000010000010382810103828101038281010382810
1190 DATA  82FEEEC6EEEEFE7C00007C7C7C38100082FEEEC6EEEEFE7C
1200 DATA  C0E070381C0E06000000000000000000C0E070381C0E0600
1210 DATA  03070E1C38706000000000000000000003070E1C38706000
1220 DATA  181818E7E71818183C7EFFE7E7FF7E3C181818E7E7181818
1230 DATA  000000FE7F0000000000000000000000000000FE7F000000
1240 DATA  0000007FFE0000000000000000000000000000007FFE000000
1245 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000") '
1250 RETURN
```

★時間がないので続きは影さんにまかせます。(神奈川県秦野市・ファジーRGA18才)……【影：じつは今ちょっと手が離せないんで編君頼む。編：そんな，私が忙しいことぐらい知っているでしょうに，パス！つぐ美：Dr. まかせたわね。Dr.D：ん？なんじゃ??】

X68000(X-BASIC V1.0/2.0)用



ダイエット・ジャンプ・アクション

FIGHTING DIET (ファイティング ダイエット)

●福田　圭介

内　容

主人公は，パワーエサの食べすぎて太ってしまったので，やせることにした。

操作方法

ジョイスティックのボタンでジャンプします。ワンキーです。ジャンプの高さは，体重によって変わります。

流れてくるフルーツを，ひたすらよけ続けてください。ジャンプするごとに，やせます。食べてしまうと，一気に太ります。

ゴールについたとき，30kg以下だと，ボーナスが入って終わりです。30kg以上でゴールしたり，途中で100kg以上になったり，0kg以下になると，ゲーム・オーバーです。

おまけゲームについては，REM文を見てください。

プログラムのこと

今回のゲームは，両方ともBGを使って障害物をスクロールさせています。あとは，別にたいしたことはやっていません。

ただ，おまけのほうは，ちょっと苦労しました。IF文がないでしょ。

しかし，このBASICは良いですね。GOTO文を使わなくても不自由しないんだから。このプログラムは，見づらいけど。

最後に

書き忘れましたが，おまけゲームとは，プログラムのケツのほうについてるやつです(1100行以後)。別々に入力して，セーブしたほうが良いと思います。

音楽なんかは，好きなように作ってください。効果音しか作ってないんで。

《第1表》変数表

x, y	座標
ax, ay	判定用
ys	ジャンプ用
b	ボタン入力
z	雑用
kg	体重
sc	スコア
h	ハイスコア
p	判定用
sx	スクロール用
apd( )	スプライト・データ

※その他は雑用

CHECKER FLAG

編：やあ，つぐ美ちゃん。ちょうどよかった。このゲームやっていかない？

つぐ美：ダイエットのゲーム？　なんだか私に対するあてつけっぽいんですけど。

編：体重とジャンプの関係がうまく定義されているんだ。ほら。

つぐ美：あら，ジャンプすると体重が減るのね。

編：それにプログラムも整理されていて見やすいよ。なにがどんな処理をしているかわかる？

つぐ美：ニコニコ。わかりますとも。なんといっても体重を示す変数名がkgですもんね。まいりました！

HIGH SCORE: 0

FIGHTING DIET

◀《写真1》これがタイトル画面です。太った体をシェイプ・アップ

50kg

◀《写真2》最初は50kgからスタート。飛んでくるフルーツを食べないように！

34kg

◀《写真3》ジャンプすると1kgずつ体重が減ります。めざせ30kg！

デブ！

SCORE: 4102

◀《写真4》ゴール前はフルーツがたくさん飛んでくる

★MSXはまだまだ捨てたものではありません。たとえ，でているソフトの半分以上がHソフトであっても……。(北海道美唄市・森本賢史17才)……【影：そう，まだ捨てたものじゃない！　その証拠にほら，MSXリーサリアンの紹介が載ってるではないか！】

```
20 /*
30 int x,y,ax,ay,ys,b,z,kg,sc,h,p,sx :dim str spd(15)[16]
40 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,255) :mouse(0):mouse(4)
50 color 3 :sp_init():bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,0) :m_init()
60 sprite() :sound() :scrn() :randomize(val(left$(time$,2)))
70 /*
80 while 1
90  sp_disp(0) :sp_off():bg_fill(0,259):bg_scroll(0,0,0)
100  cls :home(1,0,0):vpage(3) :sp_disp(1)
110  x=0:y=175:ys=0:z=0:kg=50:p=3:sx=0 :if sc>h then h=sc
120  sc=0 :locate 0,2:print "HIGH SCORE:";h
130  repeat:until strig(1)=1 :repeat:until strig(1)=0
140  cls :vpage(2) :pr()
150 /*
160  repeat
170   b=strig(1)
180   if b=1 and y>=175 then { ys=-16+kg/10:kg=kg-1:sc=sc+10
190    pr() :m_play(1) }
200   x=(x+2) mod 512:y=y+ys:ys=ys+1:sc=sc+1:sx=sx+1
210   if y>175 then y=175:ys=0
220   sp_set(0,136,y+16,257,3) :home(1,sx/8,0)
230   for i=0 to 1
240    ax=(x/8+16) mod 64:ay=y/8+1+i
250    p=bg_get(0,ax,ay)-256
260    if p<>3 then { kg=kg+4:sc=sc+10 :pr()
270     bg_put(0,ax,ay,259) :m_play(2) }
280   next
290   bg_scroll(0,x,0)
300   if int(rnd()*55)=0 then { z=((x+256) mod 512)/8
310    bg_put(0,z,rnd()*22+2,256+rnd()*3) }
320  until kg<1 or kg>99 or sx>3071
330 /*
340  locate 12,13
350  if sx>3071 then if kg>30 then kg=100 else cle()
360  if kg<1  then print "ﾊﾗｶﾞﾍｯﾀ!"
370  if kg>99 then print " デブ！ "
380  locate 9,14:print using "SCORE:########";sc
390  for i=0 to 20000:next
400 endwhile
410 /*
420 func pr()
430  locate 14,13 :print using "##kg";kg
440  return(kg)
450 endfunc
460 /*
470 func cle()
480  print "クリア！"
490  sc=sc+(30-kg)*500 :return(0)
500 endfunc
510 /*
520 func scrn()
530  apage(1) :fill(0,0,511,255,2):fill(0,190,511,255,8)
540  fill(510,192,511,255,5)
550  for i=0 to 31:for j=0 to 1
560   symbol(i*16,-8,"●",1,2-j,1,8+j,0)
570   next
580   symbol(i*32,240,"●",2,2,1,9,0)
590  next
600  apage(0) :symbol(50,115,"FIGHTING DIET",1,1,2,5,0)
610  return(0)
620 endfunc
630 /*
640 func spset(spp) :dim char set(255)
650  for i=0 to 15:for j=0 to 15
660   set(i*16+j)=val("&H"+mid$(spd(i),j+1,1))
670  next:next
680  sp_def(spp,set) :return(spp)
690 endfunc
700 /*
710 func sound()
720  for i=1 to 8 : m_alloc(i,500)
730               m_assign(i,  i) :next
740 /*
750  m_trk(1,"v15o1@67l32cv13cv11cv9cv7cv5cv3cv1c")
760  m_trk(2,"v15o1@67l64co2co3co4co5co6co7c")
770  return(0)
780 endfunc
790 /*
800 func sprite()
810  spd={
820 "0005500d00099080","055555d009999988","05ff5d5009ff9890",
830 "55f5555599f99999","5555555599999999","0555555009999990",
840 "0555555009999990","0005500000099000","000dd00000000000",
850 "0dddddd000000000","0df88dd000000000","ddfdddd000000000",
860 "ddddddd000000000","0dddddd000000000","0dddddd000000000",
870 "000dd00000000000"} :spset(0)
880 /*
890  spd={
900 "00000dddddd00000","000dddddddddd000","00ddddd11ddddd00",
910 "0dddddd1fdddd000","0dddddd11ddd0000","dddddddddd000000",
920 "ddddddddd0000000","dddddddd00000000","dddddddd00000000",
930 "ddddddddd000000","dddddddddd00000","0ddddddddddd0000",
940 "0ddddddddddd000","00dddddddddddd00","000dddddddddd000",
950 "00000dddddd00000"} :spset(1)
960  bg_fill(0,259) :sp_disp(1) :return(0)
970 endfunc
980 /*
990 /*  打ち込んでくれた人、どうも有難うございます。
1000 /*  「長くてめんどくせー！」という人は、
1010 /*  下のプログラムを打ち込んでみてはいかがでしょうか。
1020 /*  ほんのオマケですが、わりと楽しいですよ。
1030 /*  横スクロールのワンキーゲームです。
1040 /*  トリガー１で自機（赤い丸）が上昇します。
1050 /*  離すと下降します。白い丸に当たらないように
1060 /*  進んで行って下さい。
1070 /*  完全に孤立したプログラムですので、
1080 /*  別々にセーブしても、かまいません。
1090 /*  ＩＦがないので、速いよ～ん。
1100 /*
1110 int x,y,ax,ay,z,sc,gx,gy,s,ys :dim char sp(63)
1120 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):apage(0)
1130 color 3 :mouse(0) :sp_init():m_init():vpage(1)
1140 for i=0 to 100 :pset(rnd()*512,rnd()*512,rnd()*16) :next
1150 symbol(0,99,"BASIC Magazineは、毎月８日発売！",1,2,2,6,0)
1160 sp={ 0,0,0,5,5,0,0,0,0,5,5,5,5,5,5,0,0,5,5,
1170  5,5,4,5,0,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,0,
1180  5,5,5,5,5,5,0,0,5,5,5,5,5,5,0,0,0,0,5,5} :sp_def(0,sp,0)
1190 sp(21)=5:sp(29)=5:sp(37)=5 :sp_color(5,52850,2)
1200 sp_def(4,sp,0) :bg_fill(0,1):bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,0)
1210 sp_move(0,32,128,0):sp_disp(1) :repeat :home(0,gx,gy)
1220  s=strig(1):ys=ys+1+(s=1)*2:ys=ys-(ys<-8):ys=ys+(ys>8)
1230  y=(y+ys) mod 512:y=y+(y<0)*-512:x=(x+8) mod 512
1240  gx=(gx+1) mod 512:gy=(gy+1+(s=1)*2) mod 512
1250  gy=gy+(gy<0)*-512 :bg_scroll(0,x,(y+379) mod 512)
1260  ax=(x/8+32) mod 64:ay=rnd()*64:z=rnd()*10+516
1270  bg_put(0,ax,ay,z) :sc=sc+1 :ax=((x+32)/8) mod 64
1280  ay=(y/8) mod 64 :z=bg_get(0,ax,ay) :until z=516
1290 locate 7,7:print "Ｇ Ａ Ｍ Ｅ  Ｏ Ｖ Ｅ Ｒ" :locate 0,0
1300 print"SCORE:";sc :bg_set(0,0,0) :end
```

★約２年ぶりにＢＭを買った。内容もますます充実していておもしろい。変わらないのは影さんの性格だけだな。(滋賀県大津市・ナメクジ星人15才)……【影：そりゃそうさ。私はＯＦのシンボルだからな。編：この根拠のない自信も昔から変わらないですね。】

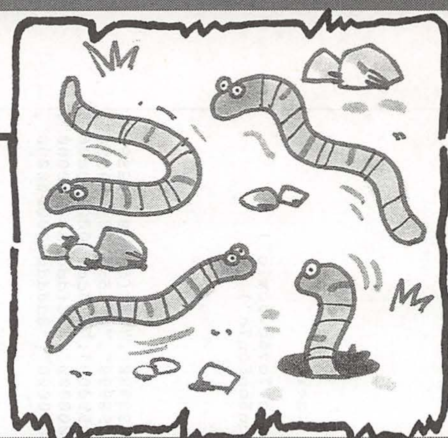


X68000(X-BASIC V2.0)用

なんと4人同時対戦ゲーム

ミミズGAME(ゲーム)

●高橋　潤



プログラムの作成方法

リスト1～4を打ちこんだら，**リスト1～4**をそれぞれ1回ずつ実行してください。もし，エラーがでたら"fcloseall( )⏎"と打ってからプログラムを直して，もう一度実行してください。

"files⏎"と打って，"mimizu. DAT" "mimizu. pcm""mimizu. opm""mimizu. X"ができていれば完成です。

実行方法

●**BASICから実行する場合**

"！mimizu.　X⏎"

●**Commandモードから実行する場合**

"mimizu. X⏎"

●**ビジュアル・シェルから実行する場合**

"mimizu. X"をダブル・クリック

操作方法

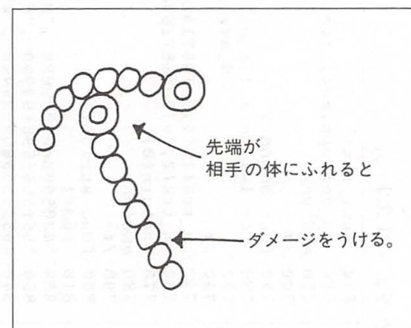
1プレイヤーは，ジョイスティック1で2プレイヤーは，ジョイスティック2で，3プレイヤーは，テンキーの2で下，4で左，6で右，8で上。斜めに動きたいときは，2と6，2と4，4と8，6と8のように二つ押してください。

4プレイヤーは，⇧⇩⇦⇨で操作してください。⇧と⇦のように二つ押すと斜めに動きます。

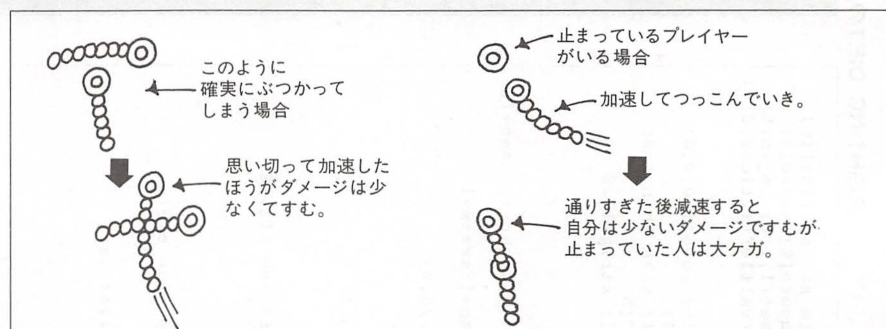
遊びかた

1Pは，青。2Pは赤。3Pは黄。4Pは緑のミミズを操作します。

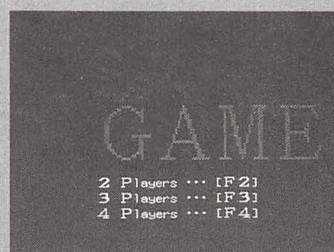
先端の部分が相手の体に触れるとダメージをうけます。パワーがなくなると負けになります。



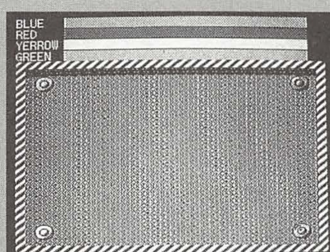
《第1図》ゲームの基本



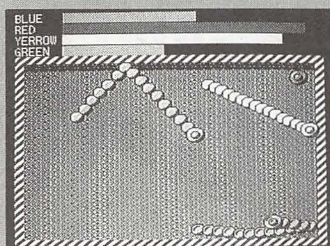
《第2図》いろんなテクニックの例



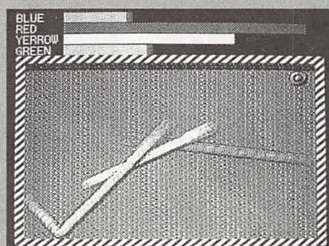
◀《写真1》これがタイトル画面です。2～4人で遊べる対戦ゲームです



◀《写真2》ゲームをスタートするとそれぞれの場所からはじまります



◀《写真3》ミミズの先端部分が相手の体に当たるとダメージをうけます



◀《写真4》この写真でゲームのスピード感がわかってもらえるかな？

★'85年の3月号から毎月買っているけど，愛読者カードをだすのははじめて。調子づかせるためにもぜひとも載せてくださいね。(埼玉県入間郡・柴田英明15才)……【つぐ美：6年前から買ってくれているのね。OFのほうでも常連めざしてがんばってね！】

《リスト1》ミミズGAMEのスプライト・データ・プログラム・リスト

```
 10 /*  ミミズ G A M E  L I S T . 1   ( S P R I T E )
 20 dim char c(255):dim str dat(5)[64]:dim int spco(8):screen 0,1,1,1
 30 fp=fopen("mimizu.DAT","c")
 40 dat(1)="1020304030201171807420304030201270607160723040302012207580704030"
 50 dat(2)="2012203071807430201220304071607160712012203040307712203040302070"
 60 dat(3)="8074801120304030201073607260706502410266700240304001615062506043"
 70 dat(4)="2030400063706240203020302030406070615062403020302030201065506013"
 80 dat(5)="302010006050617062021020100167021102":TENKAIS()
 90 dat(1)="0415071125110410204225100210204128100110412113231000102040211023"
100 dat(2)="1022301120402010204121301021301122102040223010213011221023311020"
110 dat(3)="3111221022321020311123103310203210001023132032100110273310021024"
120 dat(4)="341004113511071504":TENKAIS()
130 dat(1)="0F0F041508102510061021422210041021412430100310204125301003102040"
140 dat(2)="253110031020402531100310263210031025331004102234100610351008150F"
150 dat(3)="0F04":TENKAIS()
160 spco={0,10910,21480,32050,42620,42590,32020,21450,10880}:SPCS()
170 spco={0,10570,26674,16414,52540}:SPCS()
180 spco={0,10570,1626,976,42930}:SPCS()
190 spco={0,10570,52826,31696,63410}:SPCS()
200 spco={0,10570,52160,31360,63080}:SPCS():fclose(fp):end
210 func SPCS():for i=0 to 8:fputc(spco(i)¥256,fp):fputc(spco(i) and 255,fp)
220 next:endfunc
230 func TENKAIS():dim char SDAT(31):str s1,s2:i=1:j=1:x=0:y=0
240 while 1:s1=mid$(dat(j),i,1):s2=mid$(dat(j),i+1,1)
250 if i=63 then i=1:j=j+1 else i=i+2
260 for k=0 to val("&h"+s2):pset(x,y,val("&h"+s1)):x=x+1:if x=16 then x=0:y=y+
1
270 next:if y=16 then break
280 endwhile:get(0,0,7,7,SDAT):fwrite(SDAT,32,fp)
290 get(0,8,7,15,SDAT):fwrite(SDAT,32,fp):get(8,0,15,7,SDAT):fwrite(SDAT,32,fp
)
300 get(8,8,15,15,SDAT):fwrite(SDAT,32,fp):endfunc
```

《リスト2》ミミズGAMEのPCMデータ・プログラム・リスト

```
 10 /* ミミズ G A M E   L I S T  2 (P C M - S O U N D)
 20 dim char pcmd(199)
 30 dim str pcm(3)[50]:fp=fopen("mimizu.pcm","c")
 40 pcm={"77777777FFFFFFFF7777777FFFFFFF777777FFFFFF700000F0",
 50      "00007000000F0000007000000F000000070000000F0000000",
 60      "700000000F000000007000000000F0000000007000000000F0",
 70      "000000007000000000F000000007000000F00000007000000F"}
 80 mkdat()
 90 pcm={"7777FFFF777FFF77FF77FF777FFF7777FFFF77777FFFFF7777",
100      "77FFFFFF77777FFFFF7777FFFF777FFF77FF77FF0000000000",
110      "3000D000300D0030D030D0300D003000D00030000D00003000",
120      "00D000003000D00003000D000300D0030D030D000000000"}
130 mkdat()
140 fclose(fp):end
150 func mkdat()
160 for i=0 to 99
170 x=i mod 25 : y=i ¥ 25
180 pcmd(i*2)=val("&h"+mid$(pcm(y),x*2+1,2)):pcmd(i*2+1)=pcmd(i*2)
190 next:fwrite(pcmd,200,fp)
200 a_play(pcmd,0,3):endfunc
```

《リスト3》ミミズGAMEのFM-MUSICデータ・プログラム・リスト

```
  10 /* ミミズ G A M E  L I S T  3  ( F M  M U S I C )
  20 dim str MUS(8)[255]={
  30 "(i)(m1,3000)(m2,3000)(m3,3000)(m4,3000)",
  40 "(v1,0,58,15,0,0,0,0,0,0,0,3,0,31,0,0,3,0,30,0,1,0,0,0,31,0,14,3,0,40,0,8,
0,0,0,31,0,14,3,0,40,0,4,0,0,0,31,0,10,5,0,0,0,1,0,0,0)",
  50 "(t1)t160@1p3v13q8o5l8[do]|:b-fb-fb-fb-fb-fb-e-de-f4b-fb-fb-fb-fb-fb-",
  60 "(t1)<d>b-2:||:4<c>b-agfgab-:||:<dc>b-agab-<c>:|<e-dc>b-agfef1<[loop]",
  70 "(t2)@1p2v13q8o4l8[do]|:32rb-:|<|:16rc:||:8rd:|re-re-re-rerfrff2[loop]",
  80 "(t3)@1p1v13q8o4l8[do]|:48rf:||:12rg:|raraa2[loop]",
  90 "(t4)@1p3v15q8o1l8[do]|:32b-<b->:||:16f<f>:||:8g<g>:|",
 100 "(t4)|:3e-<e->:|e<e>|:4f<f>:|[loop]",
 110 "(p)"}
 120 fp=fopen("mimizu.opm","c"):for i=0 to 8
 130 fwrites(MUS(i)+chr$(13)+chr$(10),fp):next:fclose(fp)
```

《リスト4》ミミズGAMEのメイン・プログラム・リスト

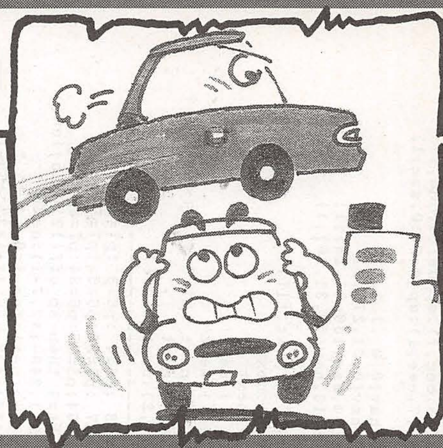
```
 10 /* ミミズG A M E  L I S T 4 ( program )
 20 dim str prog(94)[68]={
 30 "485500000000000000000000000009A2000000BA000009C800000108000000000B9B1",
 40 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000CE74",
 50 "720E70104E4F70904E4F70C04E4F70C24E4F720C70C34E4F72007400760170CAF44E",
 60 "4E4F740C70CC4E4F3F3C00004879000009A2FF3D5C8F33C000000C4A2F3C00000499",
 70 "01D0487900000A703F3900000C4AFF3F4FEF000A3F3900000C4AFF3E548F72008B5E",
 80 "740143F900000A7070C44E4FD3FC000008052810C41000366EE43F900000BF004F5",
 90 "7401223C8000000361970CF4E4F52810C81800000966F052820C02000666E2BC04",
100 "3F3C00004879000009AEFF3D5C8F33C000000C4A2F3C000001904879000010844115",
110 "3F3900000C4AFF3F4FEF000A3F3900000C4AFF3E548F3F3C00004879000009BAE096",
120 "FF3D5C8F33C000000C4A2F3C000002104879000012143F3900000C4AFF3F4FEF7ED7",
130 "000A3F3900000C4AFF3E548F701F4E4F6176610006B270C14E4F6100018661000345",
140 "08426100022870C24E4F610A720A428270F04E4F60D648E7FFFE43F900000A3E53B0",
150 "45F900000A5030390000108212B20000428143F900000A5C22BC0040008045F99E3D",
160 "00000A3E234A0004237C0102C6300008337C0000000C70BD4E4F52810C410014F3C5",
170 "66D04CDF7FFF4E7548E7FFFE70B54E4F43F900000A5C22BC00000010237C00FFC22A",
180 "00EF0004337C0294000870BA4E4F22BC0000002045F9000009E2234A0004237C2657",
190 "020304140008337C0200000C70BD4E4F22BC0040006045F9000009EC234A0004D21D",
200 "237C020302A00008337C0200000C70BD4E4F22BC004000B045F9000009F6234A0242",
```

★驚いた！　7月号に私の書いたアホな文書が三つもOFに載っているんだもん。でも，何で？（東京都調布市・えすとりあ20才）……【影：ではここで，常連をめざすみなさんにアドバイスを一つ。OFは大勢の読者が読むんだから，わかりやすいネタがいいぞ！】

```
 210 "0004237C0101C6300008337C0000000C70BD4E4F22BC004000C045F900000A0EB789",
 220 "234A000470BD4E4F22BC004000D045F900000A26234A000470BD4E4F720C7004A57F",
 230 "4E4F020000700C00000067F20800004671033FC00030000107233FC00020000A4A1",
 240 "10740800000567103 3FC00070000107233FC00030000107408000006671033FC5F05",
 250 "000F0000107233FC00040000107443F90000108461000 6AA70B54E4F4CDF7FFF65E1",
 260 "4E7548E7FFFE43F90000104C45F90000105432FC020032FC1C4032FC020032BC05E5",
 270 "1C4034FC080034FC080034FC1B4034BC1B4042790000105E43F90000106045F9D23F",
 280 "000010684299429142 9A4292427900001070428743F900000C4C45F900000E4C875F",
 290 "47F90000104C49F90000105 42C07EC4EE34E32F3600034F4600052870C470100DD2F",
 300 "66EA43F900001076428032FC00C85280B0790000107466F230390000107 4EF486C90",
 310 "33C0000010804CDF7FFF4E7548E7FFFE3E3900001070E34F610003CC303900 0001BB",
 320 "105C0800000066104 3F90000106832317000534133817000080000001661043F9DA72",
 330 "00001068323170005241338170000800000266104 3F900001060323170005 3418FE8",
 340 "33817000080000036610 43F9000010603231700052413381700043F9000010601A44",
 350 "45F90000104C30327000D0717000358070004 3F90000106845F900001054 3232417C",
 360 "7000D2717000358170000C4000806D080C401D806E02601C43F90000106045F91ECB",
 370 "0000104C34317000444233827000D04235807000 0C4106806D080C411C806E02F7A3",
 380 "601C43F90000106845F90000105434317000444233827000D2423581700 00C475D49",
 390 "0000662030390000105E534033C00000105E0C79FFFF0000105E660833FC003F497A",
 400 "0000105E4280303900001070ED48D0790000105EE34843F900000C4C45F900000991",
 410 "104C33B270000000 43F900000E4C45F90000105433B2700000006100 01B6610027D4",
 420 "011C43F900000A5C45F90000107636327000D67C0029328330390000107 03239D339",
 430 "00001070E748E549D0413340000233430004D07C000B3340000642690 00870BA60C8",
 440 "4E4F303270000C4000006E5A3039000010724281323900001070038033C00000F7D9",
 450 "107243F90000104C3039 00001070E148E348D07C2000338070004 3F900001054C6BD",
 460 "303900001070E148E348D07C2000338070004 3F9000010604271700043F90000055F",
 470 "1068427270003039000010705 28033C000001070B0790000107466 00FDF442812906",
 480 "428570C64E4F4279000010703039000010720C000001660A33FC0001000010821F82",
 490 "60340C000002660A33FC0002000010826024 0C000004660A33FC00030000108 29F8C",
 500 "60140C000008660A33FC00040000108260046000FD9C4CDF7FFF4E7548E7FFFE2826",
 510 "428042790000107E43F90000104C45F900000C4C32317000927200000C410100DAB3",
 520 "6E3A0C41FF006D3443F90000105445F900000E4C32317000927200000C410100D2E3",
 530 "6E1A0C41FF006D143400EE4AB47900001070670833FC00010000107E5040B07923BC",
 540 "000010806DA230390000107E0C400000671A43F90000107632317000538133 8102CD",
 550 "700043F90000114C610002F64CDF7FFF4E7548E7FFFE42873C07E54EDC7900006698",
 560 "105E0C46003F6F049C7C0040E34E303900001070EF48DC400C470000674C4281D7E6",
 570 "323900001070E949D2BC80000000D28743F900000C4C428234316000EA4AD47C1EC4",
 580 "001043F900000E4C428336316000EA4BD67C0010428438390000107 0E14CD87C2B4E",
 590 "02027A0370C64E4F604C4281323900001070E949D2BC8000000043F90000104CB446",
 600 "303900001070E34834310000EA4AD47C001043F9000010543631 0000EA4BD67CE06D",
 610 "00104284383900001070E14CD87C02017A0370C64E4F52870C0700106600FF3AB297",
 620 "4CDF7FFF4E7548E7FFFE34390000107 00C0200026C0C3202703B4E4F33C000001038",
 630 "105C0C020002663C74FF720870044E4F080000046704088200000800000767044D27",
 640 "0882000272097004 4E4F0800000167040882000308000004670408820001 33C208A5",
 650 "0000105C0C02000366367 4FF720770044E4F08000004670408820000080000 03EAF4",
 660 "67040882000208000005670408820003080000066704088200013 3C20000105C00AB",
 670 "4CDF7FFF4E7548E7FFFE323900001074 43F900000A5C4251426900 0245F900003F80",
 680 "09CE234A0004137C00010008137C00010009337CCE7C000A4229000C4229000DD248",
 690 "70BD4E4F337C000C000245F9000009CA234A0004337CCFB2000A70BD4E4F0C417C0C",
 700 "0002673A337C0018000245F9000009D4234A0004337CF7B2000A70BD4E4F0C41C125",
 710 "0003671A337C0024000245F9000009DC234A0004337CF672000A70BD4E4F32BC1DBC",
 720 "0028337C00010002337C00F00004337C000B0006337C0032000870BA4E4F337C3318",
 730 "000D0002337C00170006337C0640000870BA4E4F0C4100026732337C00190002B3D4",
 740 "337C00230006337CCE40000870BA4E4F0C41000367163 37C00250002337C002FBEDE",
 750 "0006337CC800000870BA4E4F7200283C00000102740076077 0CD4E4F761F70CD93CC",
 760 "4E4F52820C02002066EC283C000001007400760670CD4E4F761E70CD4E4F52826052",
 770 "0C02002066EC7607740070CD4E4F741F70CD4E4F52830C03001E66EC283C0000E8E8",
 780 "01017401760870CD4E4F52830C03001E66F452820C02001F66EA4CDF7FFF4E75D8CE",
 790 "48E7FFFE72007066 4E4F0C000002670C7203243C000000C870604E4F4CDF7FFF3540",
 800 "4E7548E7FFFE3F3C00014879000009C6FF3D5C8F33C000000C4A2F3C0000021044ED",
 810 "487900001 2143F3900000C4AFF404FEF000A3F3900000C4AFF3E548F4CDF7FFF09ED",
 820 "4E756D696D697A752E64617400006D696D697A752E70636D00006D696D697A757D63",
 830 "2E6F706D00006F706D005245440 0424C554500005945 52524F5700004752 4545FA3B",
 840 "4E00837E837E8358814A000082668260826C82640000825120826F6C61796572B939",
 850 "7320A5A5A5205B826582515D00008252208 26F6C617965727320A5A5A5205B82F0EB",
 860 "6582525D0000825320826F6C617965727320A5A5A5205B826582535D000020206CC0",
 870 "826F6C61796572208276696E81490000303132333435363738390000002E000A6FCA",
 880 "000C0006000C000E0018002A000A000C0006000C000E000A000C0006000C0038526C",
 890 "00060006000C000C0032002400220022002200140026000800 0E0008000E00085E25",
 900 "00060018000600260006000 6000E00080006000600 06001C000E00080008 0010E901",
 910 "000C000C00160016001600100006001200060020000600240006001C00080008F227",
 920 "000A00080008000800 06000C0006001400060010 00060002E0008000800060006 3226",
 930 "00120006001 2000A000A0008000600120006000E0010001000100018000600 06704C",
 940 "001A0006001E000A00080008000C0010001A001200120010001200140016000E3B97",
 950 "00060012001200260012004 2003C0010000 6000C002E002000200120000A000C2893",
 960 "0006000C0000000000000000000000000000000000000000000000000000000009280"
 970 }
 980 MAKEPROGRAM()
 990 end
1000 func MAKEPROGRAM()
1010 fp=fopen("mimizu.x","c"):adr=0
1020 for i=0 to 93:crc=adr:print 30+i*10;"ぎょう かきこみ ちゅーっ!"
1030 for j=0 to 31
1040 x=val("&h"+mid$(prog(i),j*2+1,2))
1050 fputc(x,fp)
1060 crc=(crc*256+x) mod &H11021
1070 adr=adr+1
1080 next
1090 x=val("&h"+right$(prog(i),4))
1100 if x<>(crc and &HFFFF) then fclose(fp):print 30+i*10;"ぎょうが まちがっとるぞー!":
end
1110 next
1120 fclose(fp)
1130 endfunc
```


★OFに1年ほど前にだしたヤツが載っていた。影さんいったいどーなっているんだ!?（愛知県春日井市・FOrever15才）……【影：お客さんラッキーだったねえ，それ当たりだよ。スーパークイズに当たるよりむずかしいんだぜ，なあ編君。編：そうですね。ハア。】

X68000(X-BASIC V1.0/2.0)用



カー・ジャンプ・アクション

JUMP!THE QUEUe! partII
（ジャンプ ザ キュー）

●高橋　秀之

内　容

前作と同じように，敵の車をジャンプまたはよけながら進んでください。ステージは全部で三つあり，stage 1が春，stage 2が秋，stage 3が冬をイメージして作りました。

ステージ3をクリアすると，エンディングとなります。

遊びかた

ディスクを入れてロードするだけです。

操作方法

ジョイカードの十字ボタンの右左，上下またはstrig1のジャンプで敵の車をよけながら進んでください。

苦労した点

前作が敵の車，2台だったのに対し，今回は敵の車を4台にしたので，ゲーム全体の処理スピードが遅くなってしまうのではないかと思い，心配しました。

完成してみると，たしかに前よりは遅くなってしまったけど，そんなに気にならない程度なのでよかったです。

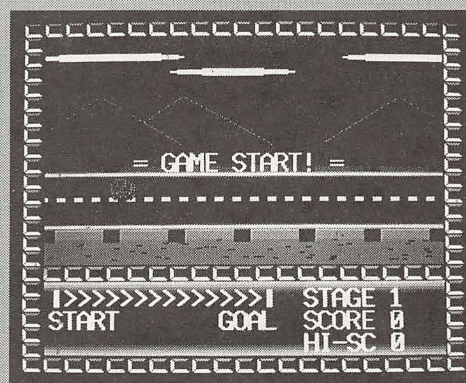


《第1表》変数表

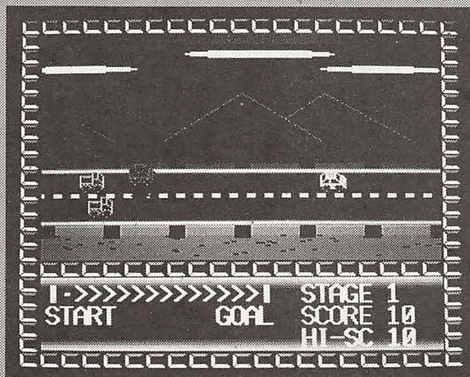
a, b…………雑用	x4, y4…………敵の座標
sx1, sx2………画面のスクロール	z…………自機がジャンプするか
st…………ステージ	yy, xx,………座標x, yの代入
sc…………スコア	l, ll…………ll＝14だとゴールを表示
hi…………ハイスコア	ss…………ss＝0だとスタートを表示
x1, y1／x2, y2／x3, y3…………敵の座標	s1, s2, s3, s4…
	p1, p2, p3, p4, p5, p6, p7…グラフィックの色
	x, y…………自機の座標



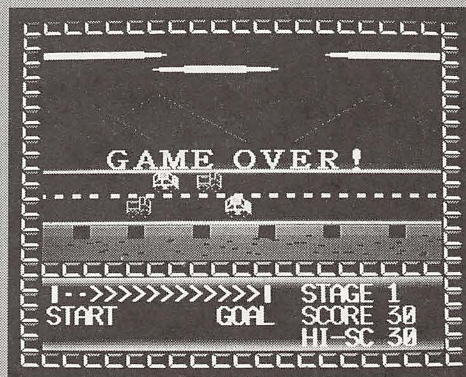
◀《写真1》これがタイトル画面です。左から走ってくる車が自機です



▶《写真2》ゲーム・スタート！道路は車が2台しか走れない



◀《写真3》右からくる車を上下でかわすかジャンプでよけてください



▶《写真4》一定距離進むとクリア，車が他の車とぶつかるとゲーム・オーバー

★5月号のベーマガの愛読者カードで10月号のベーマガに載るだろうか。ねえ，影サン。(埼玉県蓮田市・**スライム13才**)……【**影**：まかせとけ！なんたって私はOFのシンボルだからね。**つぐ美**：まだ言ってる。**編**：影さんをおだてて変なことさせないように。】

```
450 for i=0 to 77 :zzz(i)=val(mid$(o(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
460 for i=0 to 200:ggg(i)=val(mid$(p(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
470 sp_def(1,aaa,1):sp_def(2,bbb,1):sp_def(3,ccc,1):sp_def(4,ddd,1)
480 sp_def(5,ddd,1):sp_def(6,eee,1):sp_def(7,eee,1):sp_def(10,zzz,1)
490 sp_def(9,ggg,1):cl():wipe()
500 sp_color(5,hsv(0,31,10),1):sp_color(6,hsv(0,0 ,1 ),1)
510 sp_color(8,hsv(0,31,16),1):sp_color(9,hsv(0,31,27),1)
520 sp_color(7,hsv(112,31,16),1):sp_color(10,hsv(100,31,28),1)
530 sp_color(11,hsv(100,31,22),1):sp_color(13,hsv(50,31,26),1)
540 sp_color(12,hsv(50,31,16),1)
550 for i=1 to 4:sp_color(i,hsv(0,0,38-i*7),1):next:ti()
560 for i=0 to 1:apage(i):wipe():home(i,0,0):next
570 for i=0 to 20:sp_move(0+i,-1+i*12,0,1):next
580 for i=0 to 20:sp_move(21+i,-1,11+i*11,1 ):next
590 for i=0 to 20:sp_move(42+i,239,11+i*11,1):next
600 for i=0 to 20:sp_move(63+i,-1+i*12,242,1):next :s1=3:s2=3:x3=3:s4=4
610 for i=0 to 19:sp_move(84+i,-1+i*12,176,1):next
620 for i=0 to 16:sp_move(104+i,253,0+i*15,2):next :sco()
630 /* ----- グラフィック -------------------------------------------
640 if st=1 then p1=112:p2=20 :p3=128:p4=65 :p5=4 :p6=3 :p7=2
650 if st=2 then p1=12 :p2=20 :p3=41 :p4=17 :p5=55:p6=53:p7=51
660 if st=3 then p1=164:p2=86 :p3=1  :p4=164:p5=85:p6=84:p7=83
670 mem():x1=259:x2=259:x3=259:x4=259:if st=4 then sp_off(121,125):en()
680 apage(0):for i=0 to 4:fill(0,188+i*2,511,240-i*2,7-i):next
690 for i=0 to 5:fill(0,147,511,175-i*6,p1+i):next:for i=0 to 15
700 fill(10+i*37,105,17+i*37,155,81):fill(10+i*37,156,17+i*37,159,1)
710 line(18+i*37,106,18+i*37,159,1):next:for i=0 to 3
720 fill(0,110+i*i,511,150-i*i,85-i):next:box(-5,111,520,149,165)
730 box(-5,112,520,148,165):for i=0 to 50:fill(i*10,128,4+i*10,130,165)
740 next:for i=0 to 100:line(a,b+158,a+2,b+158,1):a=rand() mod 511
750 b=rand() mod 15:next:apage(1):for i=0 to 4:fill(0,91,511,109-i*4,p2-i)
760 next:line(-5,91,520,91,98):for i=0 to 2:line(1+i*170,90,45+i*170,56,p3)
770 line(45+i*170,56,90+i*170,90,p3):line(70+i*170,74,92+i*170,56,p3)
780 line(92+i*170,56,142+i*170,90,p3):paint(50+i*170,85,p4)
790 paint(100+i*170,85,p4):next:fill(0,0,511,20,p5):fill(0,20,511,45,p6)
800 paint(50,50,p7):for i=0 to 2:circle(50+i*175,27,42,253,1,360,17)
810 paint(50+i*175,27,255):circle(120+i*175,38,35,253,1,360,17)
820 paint(120+i*175,37,255):next:color 5:locate 2,13:print"START         GOAL"
830 /* ----- メイン -------------------------------------------------
840 while 1:sp_move(121,x,y,3):sp_move(122,x1,112,4):sp_move(123,x2,130,5)
850 sp_move(124,x3,112,6):sp_move(125,x4,130,7)
860 if stick(1)=8 and z=0 then y=y-3:if y<111 then y=111
870 if stick(1)=2 and z=0 then y=y+3:if y>131 then y=131
880 if stick(1)=4 and z=0 then x=x-3:if x<17 then x=17
890 if stick(1)=6 and z=0 then x=x+3:if x>80 then x=80
900 if z=0 and strig(1)=1 then z=1:yy=y:m_play(4)
910 if z=1 then y=y-2:sp_move(127,x,yy+11,10):if y<yy-12 then z=2
920 if z=2 then y=y+2:sp_move(127,x,yy+11,10):if y>yy-1 then z=0:sp_off(127)
930 home(0,sx1,0):sx1=sx1+5:if sx1>511 then sx1=0
940 home(1,sx2,0):sx2=sx2+2:if sx2>511 then sx2=0
950 x1=x1-(s1+2):if x1<0 then x1=260:s1=rand() mod 4:sc=sc+10:eco()
960 x2=x2-(s2+2):if x2<0 then x2=260:s2=rand() mod 4:sc=sc+10:sco()
970 x3=x3-(s3+2):if x3<0 then x3=260:s3=rand() mod 4:sc=sc+10:sco()
980 x4=x4-(s4+2):if x4<0 then x4=260:s4=rand() mod 4:sc=sc+10:sco()
990 if z=0 and x<x1+12 and x>x1-12 and y<112+10 and y>112-10 then ga()
1000 if z=0 and x<x2+12 and x>x2-12 and y<130+10 and y>130-10 then ga()
1010 if z=0 and x<x3+12 and x>x3-12 and y<112+10 and y>112-10 then ga()
1020 if z=0 and x<x4+12 and x>x4-12 and y<130+10 and y>130-10 then ga()
1030 l=l+1:if l>35 then l=0:ll=ll+1:color 7:locate 2+ll,12:print"・":if ll=14 th
en cr()
1040 if ss=0 then sta()
1050 endwhile
1060 func sco():color 5:locate 20,12:print"STAGE"st:if hi<sc or hi=sc then hi=s
c
1070 color 6:locate 20,13:print"SCORE"sc:color 7:locate 20,14:print"HI-SC"hi:en
dfunc
1080 func mem():color 7:locate 2,12:print"|>>>>>>>>>>>>>>|":endfunc
1090 /* ----- S T A R T ---------------------------------------------
1100 func sta():ss=1:color 6:b1():x=50:y=115:ll=0:sp_move(121,x,y,3)
1110 locate 8,6:print"= GAME START! =":contrast(15):for i=0 to 12000:next
1120 locate 8,6:print"               ":endfunc
```



《第1図》画面構成

CHECKER FLAG

編：スプライトを使っているので動きはスムーズですよ。背景ももちろんなめらかにスクロールします。

影：うーん。なんだかX68Kの高機能に頼りすぎてる気がするなあ。

編：ほえ？　めずらしくシビアで適切な意見ですね。

影：ハードにおごるなかれです。オッホン。

Dr.D：はっきりいって完全な横画面だったら，なんのへんてつもないゲームに終わっているところじゃった。この作品はていねいに作られた車のキャラがすばらしいね。

JUMP！　THEQUEUE！partⅡのプログラム・リスト

```
 10 /* ------- 1991 2/25  x68000 by HIDEYUKI TAKAHASHI ---------------
 20 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511):cl():int a,b,sx1,sx2,st,sc,hi,x1,y1
 30 int x2,y2,x3,y3,x4,y4,z,yy,xx,l,ll,ss,s1,s2,s3,s4,p1,p2,p3,p4,p5,p6,p7
 40 dim char aaa(256),bbb(256),ccc(256),zzz(256),ggg(256)      :int x,y
 50 dim str m(3)[256],n(3)[256],o(3)[256],p(3)[256]
 60 m(0)="06555555555556000563333333336500052633333336450005226666666"
 70 m(0)=m(0)+"4450005226555556445000522666666644500052266666666445000"
 80 m(0)=m(0)+"5226555556445000522666666644500052611111164500056111 1"
 90 m(0)=m(0)+"11111650006555555555555600"
100 for ai=0 to 255:bbb(ai)=6:next
110 n(0)="000999999000000000998888990000000979888897900000977988889 7"
120 n(0)=n(0)+"79900097798888977989000977999999779895097977977779798950"
130 n(0)=n(0)+"99777977779989509777797777798950999999999999985099434 8"
140 n(0)=n(0)+"88843489508446449944644950536663883666385004464400446 4"
150 n(0)=n(0)+"4000004340000434000"
160 o(0)="000000000000000000000000000000000000066666600000066666666"
170 o(0)=o(0)+"66600000006666666600000"
180 p(0)="000000890008900000008900000000008908000896000890000900560040 6"
190 p(0)=p(0)+"0598000900089498000000800689434980000000444332334440 00"
200 p(0)=p(0)+"000089434980000008989089498060890000500040005000000 080"
210 p(0)=p(0)+"006080090098000006000000800009000098098000000080000000 00"
220 dim char ddd(255)={0,0,0,0,0,0,0,13,13,13,13,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
230 0,0,13,12,12,13,13,0,0,0,0,0,0,0,0,0,13,12,12,13,7,13,0,0,0,13,
240 13,13,13,13,13,13,13,12,12,13,7,7,13,0,0,13,12,3,3,3,3,12,13,12,12,
250 13,7,7,13,0,0,13,12,4,4,4,4,12,13,13,13,13,7,7,13,0,0,13,4,4,4,4,4,
260 4,13,12,7,7,13,7,13,0,0,13,12,4,4,4,4,12,13,12,7,7,7,13,13,0,0,13,
270 13,13,13,13,13,13,13,12,7,7,7,7,13,0,0,13,12,13,12,13,12,12,13,12,
280 13,12,13,12,13,0,0,13,13,4,3,4,13,12,12,13,12,12,12,13,13,0,0,13,4,
290 4,6,4,4,13,12,4,4,6,4,4,13,0,0,0,3,6,6,6,3,0,0,3,6,6,6,3,0,0,0,0,4,
300 4,6,4,4,0,0,4,4,6,4,4,0,0,0,0,4,3,4,0,0,0,0,4,3,4,0,0,0}
310 dim char eee(255)={0,0,0,0,10,10,10,10,10,10,0,0,0,0,0,0,0,0,10,
320 10,11,11,11,11,10,10,0,0,0,0,0,0,10,7,10,11,11,11,11,10,7,10,0,0,
330 0,0,0,10,7,7,10,11,11,11,11,10,7,7,10,10,0,0,0,10,7,7,10,11,11,11,
340 11,10,7,7,10,11,10,0,0,10,7,7,10,10,10,10,10,10,7,7,10,11,10,3,0,
350 10,7,10,7,7,10,7,7,7,10,7,10,11,10,3,0,10,10,7,7,7,10,7,7,7,7,10,
360 10,11,10,3,0,10,7,7,7,7,10,7,7,7,7,7,10,11,10,3,0,10,10,10,10,10,
370 10,10,10,10,10,10,10,10,11,3,0,10,10,4,3,4,11,11,11,11,4,3,4,11,10,
380 3,0,8,4,4,6,4,4,10,10,4,4,6,4,4,10,3,0,5,3,6,6,6,3,11,11,3,6,6,6,3,
390 8,3,0,0,4,4,6,4,4,0,0,4,4,6,4,4,0,0,0,0,0,0,4,3,4,0,0,0,0,4,3,4,0,0,0}
400 sp_init():sp_disp(1):for i=0 to 15:box(0,100+i,300,130-i,i):next
410 symbol(47,109,"HIDEYUKI TAKAHASHI PRESENT",1,1,0,255,0)
420 for i=0 to 1:symbol(115+i,135,"Read Data・・・",1,1,0,128+i*4,0):next:contras
t(15)
430 for i=0 to 175:aaa(i)=val(mid$(m(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
440 for i=0 to 238:ccc(i)=val(mid$(n(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
```


★８月号のＯＦ読んだのですけど，つぐ美さんは春麗のように筋肉質の女性なのですか？（岡山県総社市・たわちゃん18才）……【つぐ美：ぜんぜんそんなこと……。影：あるんだよ。つぐ美：もう，影さんたら！　百裂キーック!!　影：ウ〜ッ。編：YouLost】

```
1130 /* ----- ステージクリアー -----------------------------------------
1140 func cr():color 5:b2():ss=0:ll=0
1150 locate 8,6:print"= STAGE CLEAR =":for i=0 to 10000:next
1160 c1():st=st+1:goto 640:endfunc
1170 /* ----- G A M E  O V E R ----------------------------------------
1180 func ga():b4():sp_off(121):for j=0 to 5:for i=0 to 10
1190 sp_move(126,x-i,y-i,9):sp_move(127,x+i,y-i,9)
1200 sp_move(126,x-i,y+i,9):sp_move(127,x+i,y+i,9):next:next
1210 sp_off(126,127):locate 6,6:print"G A M E  O V E R !"
1220 for i=0 to 5000:next:c1():for i=0 to 1:apage(i):wipe():home(i,0,0):next
1230 sp_off():cls:a=1
1240 while 1:locate 4,5:print"CONTINUE････STRIG 1 KEY"
1250 locate 4,7:print"END･････････STRIG 2 KEY":color a+5:a=a+1:if a>2 then a=0
1260 if strig(1)=1 then c1():cls:ss=0:sc=0:goto 560
1270 if strig(1)=2 then c1():ti()
1280 contrast(15):endwhile
1290 /* ----- タイトル -------------------------------------------------
1300 func ti():cls:st=1:sc=0:ss=0:for i=0 to 1:apage(i):wipe():home(i,0,0):next
1310 for i=0 to 500:pset(rand() mod 255,rand() mod 511,rand() mod 255):next
1320 apage(0):for i=0 to 6 :fill(5 ,19+i*8,250,124-i*8,25+i):next
1330 sp_off():for i=0 to 5:symbol(42-i*3,22+i,"JUMP!",5,4,0,i,0)
1340 symbol(5+i*3,66+i,"THEQUEU!",5,4,0,i,0) :next:box(-5,230,520,232,165)
1350 for i=0 to 2:symbol(184+i,35 ," ρ α γ τ Π ",1,3,0,47+i*2,0):next
1360 for i=0 to 2:symbol(60+i,145,"START PUSH STRIG 1 KEY",1,1,0,166+i*2,0):nex
t
1370 symbol(8,237,"1991 2/25  x68000  by HIDEYUKI TAKAHASHI",1,1,0,254,0)
1380 for i=0 to 4:fill(0,185,511,200-i*i,86-i):next:b3():contrast(15)
1390 while 1:sp_move(121,a,184,3):a=a+1:if a>260 then a=0
1400 home(1,0,b):b=b-1:if b<0 then b=511
1410 if strig(1)=1 then m_stop():m_play(6):c1():goto 560
1420 for i=0 to 80:next:endwhile
1430 /* ----- エンディング ---------------------------------------------
1440 func en():for i=0 to 1:apage(i):wipe():home(i,0,0):next:for i=0 to 4
1450 fill(0,188+i*2,511,240-i*2,7-i):next:for i=0 to 8:fill(0,142-i*i,511,0-i*i
,i)
1460 next:paint(10,10,7):for i=0 to 5:fill(30+i*65,90,50+i*65,140,0)
1470 fill(55+i*65,140,75+i*65,60,0):locate 8,6:print"                ":for j=0 t
o 12
1480 fill(32+i*65,95+j*3,45+i*65,95+j*3,161):next:for j=0 to 22
1490 fill(57+i*65,65+j*3,70+i*65,65+j*3,161):next:next:for i=0 to 9
1500 fill(0,140+i,511,140+i,171+i/2):next:for i=0 to 5
1510 circle(50+i*140,25,45,2,1,360,22):paint(50+i*140,25,1)
1520 circle(100+i*140,40,45,2,1,360,22):paint(100+i*140,40,1):next:paint(10,152
,82)
1530 apage(0):for i=0 to 3:fill(125+i,100+i,180-i,125-i,172+i)
1540 fill(132+i,126,134+i,139,169+i*2):fill(167+i,126,169+i,139,169+i*2):next
1550 for i=0 to 1:symbol(130+i,107+i,"GOAL",2,1,0,50+i*5,0):next:b5()
1560 for i=0 to 3:fill(125+i,100+i,180-i,125-i,172+i)
1570 fill(132+i,126,134+i,139,169+i*2):fill(167+i,126,169+i,139,169+i*2):next
1580 for i=0 to 1:symbol(130+i,107+i,"GOAL",2,1,0,50+i*5,0):next:contrast(15)
1590 x=10:y=134:for i=0 to 190:home(1,i,0):sp_move(121,x+i,y,3):for j=0 to 200
1600 next:if i=132 then color 5:locate 7,4:print"ALL STAGE CLEAR!!"
1610 next:color 7:locate 5,6:print"PROGRAM : H.TAKAHASHI":for i=0 to 7000
1620 next:color 6:locate 12,8:print" F E N ":for i=0 to 5000:next:c1():ti()
1630 /* ----- C O N T R A S T ----------------------------------------
1640 func c1():for i=1 to 15:contrast(15-i):for j=0 to 500:next:next:endfunc
1650 /* ----- B G M --------------------------------------------------
1660 func b1():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1670 m_trk(1,"v12q6@55o5l8rc2c2c2<c1"):m_trk(2,"v12q6@55o4l8rc2c2c2<c1")
1680 m_trk(3,"v12q6@55o3l8rc2c2c2<c1")
1690 m_trk(1,"v12o3q5l2@34v12|:200l8ddde4eeefffe4eeeddde4eeefffe4eeef ")
1700 m_trk(1,"ffg4gggaaag4gggfffg4gggaaag4ggg:|")
1710 m_trk(2,"v12o1q8l2@45v7 |:250l8@45q1o1v11ccv15q8cq1v11cq8v15@46  ")
1720 m_trk(2,"o2c@45v11q1o1cv15q8c@61q8o6c:|")
1730 m_trk(3,"v9 o3q5l2@10   |:200l8aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa< ")
1740 m_trk(3,"cccccccccccccccccccccccccccccc>:|")
1750 m_trk(4,"v11q8o3l12@65ccc@14v15cv14cv12cv10cv7ccccccv10cv12cv14cv15co3@65c"
)
1760 m_play(1,2,3):m_tempo(190):endfunc
1770 func b2():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1780 m_trk(1,"q8o4@38v15l16aaraararbbrbbrbra4g8f8e2   ")
1790 m_trk(2,"q8o4@38v15l16ffrfffrfrggrggrgrf4e8d8c2   ")
1800 m_trk(3,"q1o1@45v15l16ccrccrcrccrccrcrc4c8c8crccc")
1810 m_trk(4,"q7o3@10v12l16aaaaaaaabbbbbbbaaaaaaaag4 ")
1820 m_play():m_tempo(127):endfunc
1830 func b3():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1840 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1850 m_trk(1,"o4l8@16v11q8   |:200>aaa<e4eccdede4ed4>aaa<e4e")
1860 m_trk(2,"o4l8@16v9 q8r12|:200>aaa<e4eccdede4ed4>aaa<e4e")
1870 m_trk(3,"o3l8@9 v15q8|:200aaaaaaaa<ddddcc>bgaaaaaaaa<dd")
1880 m_trk(1,"c4dedegeae:|"):m_trk(2,"c4dedegeae:|")
1890 m_trk(3,"ddeeed:|")
1900 m_trk(4,"o1l8@45v14 |:200@47c@45c@47c16c16@45c:| ")
1910 m_trk(5,"o6l8   v15 |:200@61  crccr    ccc  :|   ")
1920 m_trk(6,"q8o4@15v15l25cegb<dv14dv12dv10dv8dv6d   ")
1930 m_play(1,2,3,4,5):m_tempo(120):endfunc
1940 func b4():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1950 m_trk(1,"o1l18@8 v14 |:30c:|l8o3ddde4eee ffddc1        ")
1960 m_trk(2,"o1l18@8 v14 |:30c:|l8o3>bbb<c4cccdd>bba1      ")
1970 m_trk(3,"o1l18@45v15 |:30c:|l8o1@47cc@45cc@47cr@45cr@47cr@45ccr@47c@45cc")
1980 m_trk(4,"o1l18@9 v14 |:30c:|l8o3ddddddddffddcccc       ")
1990 m_play():m_tempo(200):endfunc
2000 func b5():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2010 m_trk(1,"q8o1@45v14l16 |:32q1v12ccq8v15cq1v12c:|        ")
2020 m_trk(2,"q8o3@35v15l16 |:2g8&g4g8<e8d8cd8&d>a8&a4a8<f8")
2030 m_trk(2,"e8de8&e>b8&b4b8<g8f8ef8&f>a8&a4a8<f8e8de8&e:|")
2040 m_trk(3,"q8o3@19v10l16 |:g1a1b1a1:|")
2050 m_trk(4,"q8o3@9 v14l8  |:g<g>g<g>g<g>g<g>a<a>a<a>a<a>a")
2060 m_trk(4,"<a>b<b>b<b>b<b>b<b>a<a>a<a>a<a>a<a>:|")
2070 m_trk(5,"q5o3@10v9l8|:ggggggggaaaaaaaabbbbbbbaaaaaaaa:|")
2080 m_play():m_tempo(136):endfunc
```

評…答えは影さんと思う（編）私は物か!?（影）

by 島根県江津市・JOORI

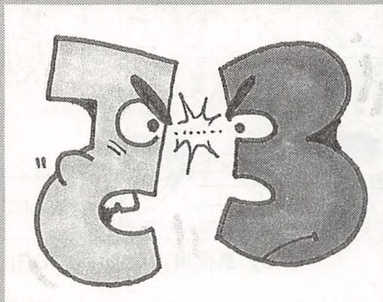
評…もう10月号だもんねー（つぐ美）

by 茨城県北相馬郡・CP埴輪足

★最近は付録がずっとついているけど，毎月つけていくんですか？もし，そうなら一つ提案があります。読者のイラスト集とかCG集とかやってみてはどうですか？（静岡県沼津市・**僕のイラストが載らない14才**）……【**編**：みなさんの企画案もぜひ教えてね。】

PB-100用

ポケコンならではの数字遊びだ



イコール・ナンバー

●小沼修司

はじめに

このゲームは，1 PLAYERモードとV.Sモードの2種類あります。スタートさせると，“1P or 2P？”と表示されるので，1 PLAYERモードで遊ぶなら[1][EXE]，V.Sモードで遊ぶなら[2][EXE]，と入力してください。

内容と操作方法

このゲームは，入力した五つの数字を比べて得点を競うゲームです。ROUNDが表示されたあと“1P？”と表示されるので，PLAYER 1の人は好きな5ケタの数を入力し[EXE]と押してください。V.SモードのときはPLAYER 2の人も，“2P？”の表示の後同様に入力してください。

つぎに，左側にPLAYER 1の入力した5ケタの数，右側にポケコンが作りだしたら5ケタの数（V.Sモード時はPLAYER 2の入力した5ケタの数），中央には得点条件が表示されています。■は数をふせていることを意味します。

得点条件には，1S，2L，5Lなどがあります。Sはスモール（小さい），Lはラージ（大きい）を意味します。つまり1Sとは1小さいということです。

そこで，それぞれの5ケタの数の位置の数一つずつを比べて得点条件を満たしていればポイント1ということになります。比べた数が等しいときはお互いのポイントが倍になります。等しい数が，一つなら2倍，二つなら4倍，三つなら8倍，四つなら16倍です。五つすべて等しいときは，その時点でお互いの総合得点が10倍となります。くわしくは**第1表**を見てください。

10ラウンドでゲームエンドです。あと，2人のプレイヤーが納得しながらゲームができるように，かなりの回数でSTOPがかかります。そのたびに[EXE]を押してください。



★　★

イコール・ナンバーのプログラム・リスト

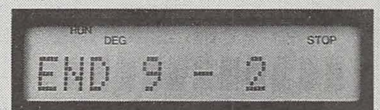
```
P1
 1 VAC :U$="S":V$="L":Q=1: INPUT "1P or 2P",Z: IF Z≧1; IF Z≦2 THEN 3
 2 GOTO 1
 3 R=R+1: IF R=11 THEN 28
 4 PRINT : PRINT "ROUND";R
 5 IF Z=1;Y= INT( RAN#*90000)+10000:B$= STR$(Y)
 6 INPUT "1P",A$: IF LEN(A$)≠5 THEN 6
 7 IF Z=2; INPUT "2P",B$: IF LEN(B$)≠5 THEN 7
 8 X= INT( RAN#*5)+1:W= INT( RAN#*2)
 9 FOR T=1 TO 5
10 PRINT CSR0;"■■■■■"; STR$(X);U$(W);"■■■■■";
11 FOR S=0 TO 1
12 $=A$(S):C$(S)=MID(T,1)
13 PRINT CSR7*S; MID(1,T);
14 NEXT S:F= VAL(C$):G= VAL(D$):STOP
15 IF ABS(F-G)=X; GOSUB 23
16 IF F=G;E=E+1: IF E=5;E=0:Q=10
17 NEXT T:J=(J+H*2↑E)*Q:K=(K+I*2↑E)*Q:H=0:I=0:Q=1:E=0
21 PRINT : PRINT J;" -";K: GOTO 3
23 IF W=0; IF F<G; H=H+1
24 IF W=0; IF F>G; I=I+1
25 IF W=1; IF F>G; H=H+1
26 IF W=1; IF F<G; I=I+1
27 RETURN
28 PRINT : PRINT "END";J;" -";K
```



▲《写真1》まん中の4Lが得点条件。数字を一つずつくらべていく



▲《写真2》1Sだから1小さいほうが得点となるというわけ



▲《写真3》10ラウンドで終了。9－2で1プレイヤーの勝ち

《第1表》例

1P	条件	2PまたはCOM	
1 2 9 4 4	2 L	3 1 9 4 2	1P…PLAYER1の人
①②③④⑤		①②③④⑤	2P…PLAYER2の人

①1－3で2Pが大きいという条件を満たしているので2Pにポイント1。

②2－1で関係なし。

③9－9で等しい。
④4－4で等しい。
} それぞれのポイントが4倍になる。

⑤4－2で1Pが2大きいという条件を満たしているので1Pにポイント1。

よって，そのラウンドでの1Pのポイントが1×4＝4，2Pのポイントが1×4＝4となる。

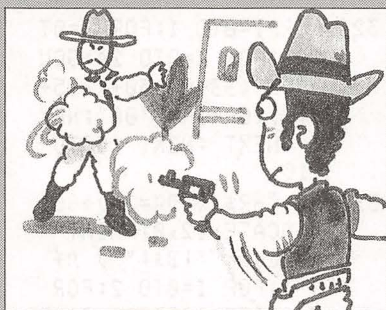
《第2表》変数表

A＄…………1Pの数（全部）	R……………ラウンド数
B＄…………2Pの数（全部）	S, T……………ループ用
E……………等しい数の個数	U＄…………S（スモール）
F……………1Pの数（一つ）	V＄…………L（ラージ）
G……………2Pの数（一つ）	W……………条件決定（L or S）
H……………1Pのポイント	X……………条件決定（差）
I……………2Pのポイント	Y……………COMの作る数
J……………1Pの総合得点	Z……………モード
K……………2Pの総合得点	
Q……………1 or 10	

★編さんにだけ質問。どうしてこのハガキを切りとりやすくしてくれないんですか？10周年記念に，ミシン目入れるとかキリトリ線下げるとかしてくださいよ。お願いよー。（北海道・小林里好12才）……【編：するどいところを……。みんな気合いで切るんだぁぁぁ。】

PC-E500用

ジャンケン・ポン！バーン，ウワーッ！



早撃ち（はやう）でポンッ

●TOPPE

STORY

広大な野原の中でその２人の男は対峙（たいじ）していた。

A「日頃の決着をつけるときがきたな」

B「そのようだな」

A「手加減はしないぜ」

B「望むところだ」

空間は緊張で満たされた。突然その緊張を破る両者の叫び声。

A＆B「ジャーンケーンポンッッ‼」

凄絶（そうぜつ）な闘いの幕は開けた……。

遊びかた

２人用で，原理はいたって簡単。ジャンケンで勝ったほうが銃を撃ち，負けたほうは撃たれないように盾（たて）をかざせばいいのです。Player Aは銃＝[PF2]で盾＝[PF1]，Player Bは銃＝[7]で盾＝[9]です。生命は両側の♥で表示され，全部なくなると負けです。またあいこのときはどっちの行動をとってもいいのですが，ジャンケンで負けたときに銃を撃つと誤爆してしまうので注意してください。ジャンケンは自動です。

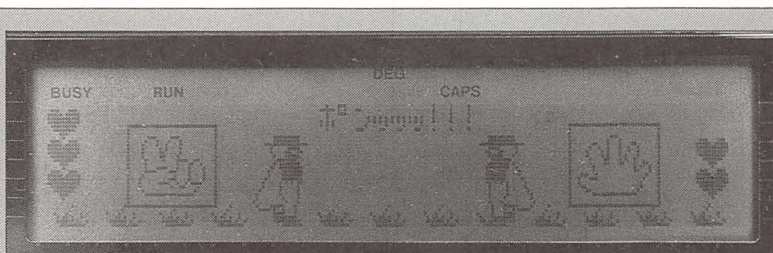
アドバイス

E500は二つのキーを同時に押すと両方作動しないので，相手と『キーは軽く押す』ように協定を結び，銃や盾がでなかったらすばやくもう１回押すのがコツです。

また最後の『ポンッッッ‼』が全部でる直前にキーを押しているとフライングで自動的に爆発するので，タイミングを見極めるのが重要な鍵です。

最後に

昔下敷きと新聞紙の筒でよくやりました。すごく単純なゲームですが，それだけについ燃えてしまう，そんなゲームにしたつもりですので遊んでみてください。



▲《写真１》ジャンケンは「ポンッッ‼」とでるまでじっと待とう



▼《写真２》ジャンケンで勝ったほうは攻撃，負けたほうはすぐ防御だ

早撃ちでポンッのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :RANDOMIZE :DIM
   A(7),A$(3),B$(5)
20:CLS :FOR I=0 TO 12:GC
   URSOR (5+I*18,31):GPR
   INT "1060C0E0F0C8E480
   C0B08040":NEXT
30:GCURSOR (77,15):GPRIN
   T "04041CA747C7C7F7FF
   EFEFBF140404":GCURSOR
    (150,15):GPRINT "040
   414BFEFEFFFF7C7C747A7
   1C0404"
40:GCURSOR (74,23):GPRIN
   T "80403008060100000F1
   0F1F0F1F0FFF1F0000":G
   CURSOR (152,23):GPRIN
   T "1FFF0F1F0F1F0FF100
   00010608304080"
50:GCURSOR (73,31):GPRIN
   T "020508080808047C74
   74FDE2E0E0FCC380":GCU
   RSOR (152,31):GPRINT
   "80C3FCE0E0E2FD74747C
   0408080808080502"
60:FOR I=3TO 223STEP 220
   :FOR J=0TO 2:GCURSOR
   (I,8+J*8):GPRINT "0E1
   F3F3F7EFC7E3F3F1F0E":
   NEXT :NEXT
70:FOR I=0TO 7:READ A(I)
   :NEXT
80:FOR I=0TO 3:READ A$(I
   ):NEXT
90:FOR I=0TO 5:READ B$(I
   ):NEXT
100:LINE (30,5)-(60,26),
    B:LINE (180,5)-(210,
    26),B
110:BA=90:BB=151:FOR I=0
    TO 1200:NEXT :FOR I=
    0TO 5:LOCATE 15+I*2,
    0:PRINT MID$ ("ｼﾞｬﾝｹ
```

《第１表》変数表

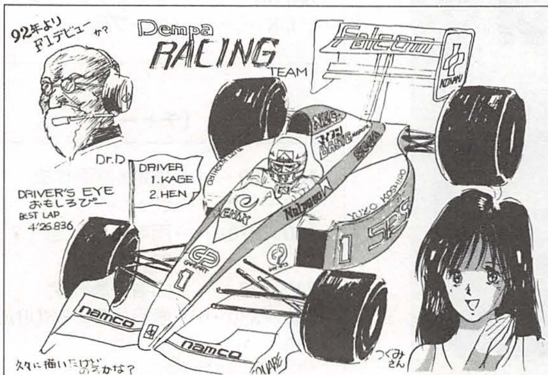
A( )……………	INKEY, GOTO用
A$( ), B$( )……	グラフィック用
A………………	ジャンケン判定用
BA, BB…………	座標判定用
DA, DB…………	ハートの座標用
RA, RB …………	ジャンケン・ランダム用
I, J, K…………	ループ用

〔チャート〕

10～100 ………	設定&画面作成
100～150………	ジャンケン
160～270………	両者の銃判定（２人目220～）
280, 290 ………	両者の盾判定
300～330………	画面処理。ENDING
340～ …………	DATA文

★祝！ベーマガ111号！（何通くることか……。）【影：こいつは切手を余分にはってあるから載せろと言ってるぞ。だから載せない。Dr.D：もう載ってるぞ。】（山形市・バカ16才）……【影：ここまでやられちゃあもう私の仕事がないじゃないか。プンプン。】

```
  ン",I+1,1):BEEP 1,150
  ,10:FOR J=0TO 210:NE
  XT :NEXT
120:LOCATE 15,0:PRINT "
  ホ°           ":BEEP 1,2
  0,20
130:RA=RND 3:RB=RND 3:FO
  R I=0TO 1:GCURSOR (3
  2,15+I*8):GPRINT B$(
  (RA-1)*2+I):NEXT :FO
  R I=0TO 1:GCURSOR (1
  82,15+I*8):GPRINT B$
  ((RB-1)*2+I):NEXT
140:FOR I=0TO 3:IF INKEY
  $ =CHR$ A(I) LET A=(
  I=0OR I=2):GOTO 300
  ELSE NEXT :LOCATE 18
  ,0:PRINT "ンッッッ!!!":B
  EEP 1,10,20:A=(RA-RB
  =1OR RB-RA=2):IF RA=
  RB LET A=1
150:FOR I=0TO 3:IF INKEY
  $ =CHR$ A(I) GOTO A(
  I+4) ELSE NEXT :GOTO
   150
160:GCURSOR (90,20):GPRI
  NT A$(0)
170:IF A=-1 GOTO 300 ELS
  E FOR I=0TO 1:LINE (
  98,16)-(BB,16),X:NEX
  T
180:IF BB=151 GOTO 200 E
  LSE BEEP 1,30,20:FOR
   I=0TO 3:PSET (143-I
  *3,16+I^2):FOR J=0TO
   100:NEXT :PRESET (1
  43-I*3,16+I^2):NEXT
190:LOCATE 16,0:PRINT "
      フッ、ハ゛カメ!":GOTO 3
  10
200:GCURSOR (144,20):GPR
  INT "000410044A20140
  8"
210:BEEP 1,200,10:LOCATE
   16,0:PRINT "      ウク
  ゛ッッ・・":DA=DA+8:GCURS
  OR (223,DA):GPRINT "
  000000000000000000000
  00":IF DA=24 GOTO 33
  0 ELSE 310
220:GCURSOR (144,20):GPR
  INT A$(2)
230:IF A=0 GOTO 300 ELSE
   FOR I=0TO 1:LINE (1
  43,16)-(BA,16),X:NEX
  T
240:IF BA=90 GOTO 260 EL
  SE BEEP 1,30,20:FOR
  I=0TO 3:PSET (98+I*3
  ,16+I^2):FOR J=0TO 1
  00:NEXT :PRESET (98+
  I*3,16+I^2):NEXT
250:LOCATE 12,0:PRINT "フ
  ッ、ハ゛カメ!      ":GOTO 3
  10
260:GCURSOR (90,20):GPRI
  NT "0814204A04100400
  "
270:BEEP 1,200,10:LOCATE
   13,0:PRINT "ウク゛ッッ・・
      ":DB=DB+8:GCURS
  OR (3,DB):GPRINT "00
  0000000000000000000
  ":IF DB=24 GOTO 330
  ELSE 310
280:GCURSOR (90,20):GPRI
  NT A$(1):BA=98:GOTO
  150-(A=0)*140
290:GCURSOR (144,20):GPR
  INT A$(3):BB=143:GOT
  O 150-(A=-1)*130
300:RESTORE 380:FOR I=0
  TO 1:READ B$:GCURSOR
   (144+A*54,20):GPRIN
  T B$:BEEP 1,200,10:F
  OR J=0TO 200:NEXT :N
  EXT :GOTO 210-A*60
310:FOR I=0TO 800:NEXT :
  FOR I=0TO 1:GCURSOR
  (90+I*53,20):GPRINT
  "0000000000000000"
  :NEXT :LOCATE 12,0:P
  RINT "
      "
320:FOR I=0TO 1:FOR J=0T
  O 1:FOR K=0TO 24:GCU
  RSOR (33+I*150+K,15+
  J*8):GPRINT "00":NEX
  T :NEXT :NEXT :GOTO
  110
330:B$=CHR$ ((DA=24)+66)
  :LOCATE 12,0:PRINT "
   Player ";B$;" ノ カチ
  ! ":FOR I=0TO 2:FOR
  J=220TO 10STEP -21:B
  EEP 1,J,20:NEXT :NEX
  T :END
340:DATA 241,57,242,55,2
  80,290,160,220
350:DATA "38383838381808
  08","383838381899FF7
  E","0808183838383838
  ","7EFF991838383838"
360:DATA "000000000C020
  202020C020101020E020
  2020C0404080","00001
  C224147888888888F884
  84898A78888888F90503
  807","0000003CC20101
  010638700C020101E15E
  40408080404080"
370:DATA "00003844838282
  82819191919AAA8E91A0
  A0908F905030100F","0
  000000030C804040830C
  0FE010101FE80601804C
  438008080","00182424
  44488B8C808080808080
  80808080808083423108
  0403"
380:DATA "00000A22181604
  00","049002408004210
  4"
```



by 福井市・Nalpasopia

評…おっ，速そうじゃないの(影)



by 埼玉県狭山市・へっくす岡村

評…がんばってアルバイトしてね(つぐ美)

★最近，とても多忙なので，アンケート・ハガキをだすひまがない。影さん，あり余っている時間をくださいな。(愛知県名古屋市・朝長淳司16才)……【影：私だって忙しいんだぞ。ごはん食べて，昼寝して，ゲームして……。編集長：仕事はどうした，仕事は。】

PC-E500用

ゴルフ好きのお父さんとプレイしよう



CHIP IN BIRDIE
（チップ イン バーディー）

●森田敬太

内容

ちょっと変わった『砦の攻防』風のゴルフゲームです。

入力方法

オールBASICで，約8KBほどです。

実行する前にRAMファイル（デバイス名E：）の空き領域を256バイト以上確保しておいてください。これはスコアのランキング表を保存するためです。

遊びかた

入力したらRUNで実行します。タイトルとランキング表がスクロール表示されている状態で，何かキーを押すとゲームがはじまります。

まず打つ方向を決定します。棒が立っていますが，ボールを打ちだす方向を示しています。[8]で真上，[9][7]で斜め，[1][3]で横に方向が変わり，[4][6]で反時計方向，時計方向に微調整を行ないます。

方向が決まったら今度はショットです。ショットは[SPACE]を押したままで，パワーメータが動きます。離した場所でパワーメータが止まり，その強さでボールが打ちだされます。

ボールは1ドットでできていて，黒いものに当たるとはね返ります。はね返りかたは，eの数値で決まります。この数値が大きいほどよくはね返ります。またこのゴルフ場では重力がはたらいているので，ボールは必ず下に落ちてきます。

カップインすると，メッセージを表示してつぎのホールに進みます。

この調子で18Hまわるとゲームは終了します。10位内に入賞できた場合，名前の登録ができます。

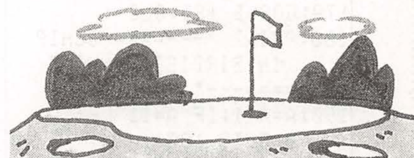
プログラムについて

ボールは黒いものにぶつかるとはね返るのですが，あろうことかボールが壁にめり込んだり，ボールが壁に引っかかって落ちてこなかったり，ひどいときには壁を突き抜けてどこかに行ってしまったりすることがあります。そんなときは運が悪かったと思って，breakしてください。このプログラムはボールのはねかたのルーチンで大変苦労しました。そのような理由で変なバグが残ってしまいました。

あと文字の拡大ですが，キャラクター・パターンのアドレスを直接読みだして実現しています。くわしく知りたい人は，サブ・ルーチン＊KAKを調べてください。

最後に

自分でグラフィック・ツールまで作って，スイングする人を描いてくれた春田秀樹君，たくさんテストプレイしてくれた荒巻勝好君，福川浩二君に感謝致します。



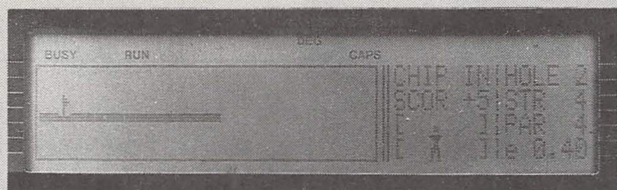
《第1表》変数表

GH$( )	グラフィック・データ
HS( )	10人分のハイスコア
N$( )	10人分の名前
B$( )	カップイン時のメッセージ
GX,GY	旗の位置
X,Y	ボールの位置
XX,YY	古いボールの位置
XO,YO	飛んだ後のボールの位置
VX,VY	ボールの速度
G	重力加速度
HO	ホール数
PA	パー数
SC	スコア
STR	ストローク数
I,J,K	FOR〜NEXT用

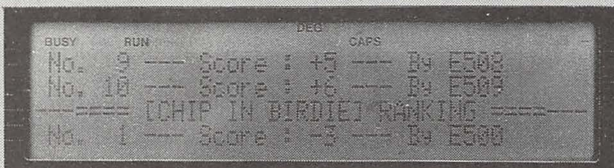
《第2表》行番号マップ

120〜240	＊START	各種初期設定
250	＊STA	面DATA読み込み
260〜340	＊ST	ホールNo,スコア等表示
350〜460	＊KEY	方向決定，パワー入力
470〜480	＊MAIN	ボールの飛びかたの計算
490〜520	＊NANAME	斜めに飛んだときの計算
530〜540	＊TATE	縦に飛んだときの計算
550〜560	＊YOKO	横に飛んだときの計算
570〜580	＊PRI	ボールの表示
590〜600	＊STOP	ボールが止まったとき
610〜660	＊SC	スコア計算
670〜690	＊END	HOLE OUTの処理
700〜730	＊KAK	文字の拡大表示ルーチン
740	＊SI	ランキング表読みだし
750	＊SO	ランキング表セーブ
760〜780	＊ER	エラー処理
790〜800	＊STO	スコア順位処理1
810〜830	＊ST1	スコア順位処理2
840〜880	＊HAN	花火処理
890	＊GH	スイングする人の表示

★影様，私は一点読みができないので，どうしても1分58秒台のタイムがだせません。どうか，この私に一点読みのやりかたを教えてください。（茨城県水戸市・カミュ15才）……【影：「F-ZERO」本が発売されれば君にもできるぞ！応援のハガキ待ってるぜ！】



◀《写真１》壁にボールが当たるとはね返ってくる特殊ルール付きゴルフ



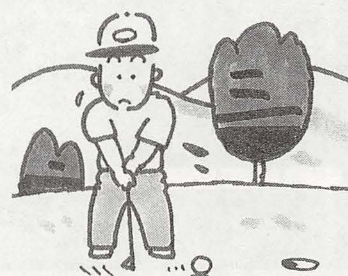
▶《写真２》ランキングにのるようにがんばってやりこもう！

CHIP IN BIRDIEのプログラム・リスト

```
100:'[CHIP IN BIRDIE] '1991.6.14
110:CLS :GCURSOR (10,15):B$="[ CHIP IN BIRDIE ]":B=2:GOSUB *KAK:LOCATE 7,2:WAIT 150:PRINT "Welcome to Morita Country Club"
120:*START:ON ERROR GOTO *ER
130:WAIT 0:CLEAR :CLS :RANDOMIZE :DEGREE :G=6
140:DIM GH$(31),A(3),HS(11),N$(11),B$(6)
150:RESTORE 900:FOR I=0 TO 6:READ B$(I):NEXT
160:FOR I=0 TO 31 :READ GH$(I):NEXT
170:GOSUB *SI:CLS
180:PRINT "---==== [CHIP IN BIRDIE] RANKING ====---"
190:A=A+1:IF A=11 LET A=0:GOTO 180
200:PRINT USING " No. ## --- Score :+## --- By &&&&&&&&&";A;HS(A);N$(A)
210:FOR I=1 TO 400:IF INKEY$ LET I=999
220:NEXT :IF I<999 GOTO 190
240:CLS :HO=1:STR=1
250:*STA:READ X0,Y0,GX,GY,PA,A$:XX=X0:YY=Y0
260:*ST:LOCATE 26,0:PRINT USING "CHIP IN¦HOLE##";HO
270:LOCATE 26:PRINT USING "SCOR+##¦STR ##";SC;STR
280:LOCATE 26:PRINT USING "[      ]¦PAR ##";PA:GCURSOR (166,23):GPRINT GA$(0)
290:E=0.3*RND 0.5+0.2:LOCATE 26:PRINT USING "[      ]¦e #.##";E;:GCURSOR (166,31):GPRINT GA$(1)
300:LINE (0,0)-(148,31),B:LINE (151,-1)-(153,32),B
310:FOR I=1TO LEN A$ STEP 8:FOR J=0TO 3
320:A(J)=VAL ("&"+MID$ (A$,I+J*2,2)):NEXT
330:LINE (A(0),A(1))-(A(2),A(3)),BF:NEXT
340:GCURSOR (GX,GY):GPRINT "0000FE1C08"
350:*KEY:RA=90:LINE (152,0)-(152,31),R
360:I$=INKEY$ :A=(I$="3")-90*(I$="8")-180*(I$="1")-40*(I$="9")-140*(I$="7"):RA=A-RA*(A=0):I=(I$="6")-(I$="4"):RA=RA+I*5:RA=RA*(RA>0)*(RA<=180)-180*(RA>180)
370:LINE (X0,Y0)-(X0+9*COS (RA),Y0-9*SIN (RA)),X
380:LINE (X0,Y0)-(X0+9*COS (RA),Y0-9*SIN (RA)),X
390:IF I$<>" " THEN 360
400:J=6:FOR I=0 TO 1:I$=INKEY$ :I=I+(I$<>""):J=J+(I$<>"")*(J<99):PSET (152,38-J):BEEP 1,100-J,4:NEXT
410:VX=J*COS (RA):VY=-J*SIN (RA)
420:'SUBURI WO SURUZOU
430:ON -(J<20)-(J<32) GOTO 460,450
440:W=10:I=2:GOSUB *GH:W=5:I=4:GOSUB *GH:W=40:I=6:GOSUB *GH:W=0:FOR I=8 TO 21 STEP 2:GOSUB *GH:NEXT :GOTO *MAIN
450:W=40:I=2:GOSUB *GH:W=5:I=10:GOSUB *GH:W=0:I=12:GOSUB *GH:GOTO *MAIN
460:W=10:I=2:GOSUB *GH:W=5:I=4:GOSUB *GH:W=40:I=6:GOSUB *GH:W=0:FOR I=8 TO 19 STEP 2:GOSUB *GH:NEXT
470:*MAIN:USING "####."
480:BE=0:X=MDF (VX*T+X0):Y=MDF (VY*T+1/2*G*T^2+Y0):ON -(Y=YY)-(X=XX)*2 GOTO *YOKO,*TATE,*PRI
490:*NANAME:I=(YY-Y)/(XX-X):ST=1/ABS I*((XX>X)-(XX<X)):ST=-(ST>=1)-ST*(ABS ST<1)+(ST<=-1):K=XX+ST:N=1:A=ABS (XX-X):B=ABS (YY-Y):A=MDF (-B*(B>A)-A*(B<=A))
500:J=MDF (I*(K-XX)+YY):IF POINT (K,J)=1 THEN K=K-ST:J=MDF (I*(K-XX)+YY):BE=1:GOTO 510 ELSE IF N<>A THEN N=N+1:K=K+ST:GOTO 500 ELSE *PRI
510:VY=VY+G*T:A=POINT (K,J+1):B=POINT (K,J-1):VY=-VY*((A=1)*(VY>0)+(B=1)*(VY<0))*E+VY*(A=0)*(B=0):Y0=J:Y=J
520:VX=(VX-2*VX*((POINT (K+1,J)=1)*(VX>0)+(POINT (K-1,J)=1)*(VX<0)))*E*1.1:X0=K:T=0.1:X=K:VX=MDF VX:GOTO *PRI
530:*TATE:I=(YY<Y)-(YY>Y):J=MDF (YY-I)
540:IF POINT (X,J)=1 THEN BE=1:VY=(-VY-G*T)*E*0.8:Y0=J+I:Y=Y0:X0=X:T=0.1:GOTO *PRI ELSE IF J<>Y THEN J=J-I:GOTO 540 ELSE Y=J:GOTO *PRI
550:*YOKO:I=(XX<X)-(XX>X):J=MDF (XX-I)
560:IF POINT (J,Y)=1 THEN BE=1:VX=-VX*E*1.1:X0=J+I:X=X0:Y0=Y:VY=(VY+G*T)*E:T=0.1 ELSE IF J<>X THEN J=J-I:GOTO 560 ELSE X=J:GOTO *PRI
570:*PRI:PRESET (XX,YY):PSET (X,Y),X:BEEP BE,90,30*BE:XX=X:YY=Y:T=T+0.4
580:IF ABS VY>4 OR ABS VX>4 OR POINT (X,Y+1)=0 THEN *MAIN ELSE IF C=5 THEN *STOP ELSE C=C+1:GOTO *MAIN
590:*STOP:X0=X:Y0=Y
600:IF GX<=INT X AND GX+5>INT X AND GY=INT Y THEN *SC ELSE STR=STR+1:GOTO *ST
610:*SC:D=STR-PA:SC=SC+D:HO=HO+1:STR=1
620:BEEP 1,9,120
630:IF PA=-D+1 THEN GCURSOR (4,23):B=2:B$="HOLE IN ONE!":GOSUB *KAK:GOSUB *HAN:GOTO 650
640:B$=B$(-(D+4)*(D<3)):GCURSOR (4,23):B=2:GOSUB *KAK
```

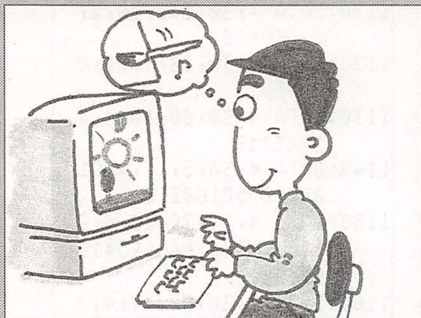

★現在浪人という名のもと，板前の修業中!!横浜駅西口から徒歩５分！YTUビルB1F続いたほう。１人5000円からです。なお，編集部の人は特別に安くしときません！（神奈川県横浜市・MUGEN19才）……【影：よし，今度みんなでいってみるかな？】

```
650:PAUSE :LINE (0,0)-(1
    49,31),R,BF
660:IF HO<19THEN *STA
670:*END:LOCATE 4,0:PRIN
    T "## HOLE OUT !!##"
    :PRINT USING "     T
    OTAL SCORE:+##";SC:B
    EEP 3
680:WAIT 200:GOSUB *ST0:
    IF A=0 THEN PRINT :G
    OTO *START ELSE PRIN
    T "      YOUR RANK  :
    ";A
685:INPUT "      YOUR NAM
    E ?";N$:N$=LEFT$ (N$
    +"            ",7)
690:GOSUB *ST1:GOSUB *SO
    :GOTO *START
700:*KAK:AD=VAL ("&"+HEX
    $ (PEEK &BFC89)+HEX$
     (PEEK &BFC88)+HEX$
    (PEEK &BFC87))
710:FOR K=1 TO LEN B$:FO
    R J=0TO 5
720:A=PEEK (AD+ASC (MID$
     (B$,K,1))*6+J)
730:FOR I=1TO B:GPRINT A
    ;:NEXT :NEXT :NEXT :
    RETURN
740:*SI:OPEN "E:GOLF.DAT
    " FOR INPUT AS #1:FO
    R I=1 TO 10:INPUT #1
    ,HS(I),N$(I):NEXT :C
    LOSE :RETURN
750:*SO:OPEN "E:GOLF.DAT
    " FOR OUTPUT AS #1:F
    OR I=1 TO 10:PRINT #
    1,HS(I):PRINT #1,N$(
    I):NEXT :CLOSE :RETU
    RN
760:*ER:CLOSE :IF ERN <>
    94 RESUME 780
770:FOR I=1 TO 10:HS(I)=
    I-4:N$(I)="E50"+RIGH
    T$ (STR$ (I-1),1):NE
    XT :GOSUB *SO:RESUME
     *START
780:PRINT "ERROR! (ERN="
    ;ERN ;",ERL=";ERL :E
    ND
790:*ST0:A=0:FOR I=1 TO
    10:IF HS(I)>SC THEN
    A=I:I=11
800:NEXT :RETURN
810:*ST1:FOR I=10 TO A S
    TEP -1:HS(I+1)=HS(I)
    ,N$(I+1)=N$(I)
820:NEXT :HS(A)=SC:N$(A)
    =N$
830:RETURN
840:*HAN:FOR I=0 TO 5:A=
    RND 100:B=RND 4+8
850:FOR J=22 TO 31 STEP
    2
860:GCURSOR (A,B):GPRINT
     GH$(J):GCURSOR (A,B
    +8):GPRINT GH$(J+1);
870:BEEP 1,170-J*2,10
880:NEXT :NEXT :RETURN
890:*GH:WAIT 0:GCURSOR (
    166,23):GPRINT GH$(I
    ):WAIT W:GCURSOR (16
    6,31):GPRINT GH$(I+1
    ):RETURN
900:DATA OH!...FOOL!!,"
     ALBATROSS ","   EAG
    LE! ",NICE BIRDIE!
910:DATA " NICE PAR !!",
    "   BOGEY     ",Doubl
    e BOGEY
920:'ｽﾌﾞﾘﾗｽﾙﾋﾄ(Desighned
     by H.Haruta)
930:DATA 00000000008080B
    0B08080000000000,00
    000000080F91F0FF980
    000000000
940:DATA 00000000000080B
    0B08080000000000,40
    4040202093EF1F0FFD80
    000000000
950:DATA 20408080800080B
    0B08000000000000,00
    0000000183F91F0FFD80
    000000000
960:DATA 00000060F0C884B
    2B18100000000000,00
    0000000181F80F1FF980
    000000000
970:DATA 00000000000080B
    0B0C0C000000000,40
    0020001089FF3F0FFD80
    000000000
980:DATA 00000000000000B
    0B08080000000000,00
    0000000080C1433B1FFF
    8302040000
1000:DATA 0000000000000
     B0B080C06030000403,
     000000000000C0413B1
     FFE800000000
1010:DATA C0808040404000
     B0F0C0E0602000000,
     900000000000C0413B1
     FFF800000000
1020:DATA 80000080804000
     B0F0C0E0700000000,
     010101000000C0413B1
     FFF800000000
1030:DATA 0000000000080
     606080E0400000000,
     000C04020101C042473
     7FEB80000000
1040:'ﾊﾅﾋﾞ
1050:DATA 00000000008020
     80A0004000000000,
     000000000040001050
     005000000000
1060:DATA 00000080889020
     0038004020100000000,
     000000100804000001C0
     005091100000
1070:DATA 00808204801000
     0016000020000080400,
     004020000800000680
     000900214100
1080:DATA 00808204000000
     000600000000080400,
     00402000000000000600
     0000000214100
1090:DATA 0000000000000
     00000000000000000,
     000000000000000000
     000000000000
1100:'X0,Y0,GX,GY,PA,BOX
     FULL(X,Y)
1110:DATA 4,30,140,30,2,
     821E941E
1120:DATA 4,30,10,16,4,0
     2105012
1130:DATA 4,30,80,10,4,4
     D0A571E
1140:DATA 4,30,5,11,4,01
     0B3C0D50169318
1150:DATA 4,15,70,16,4,0
     1103C1E44104C1E5410
     941E
1160:DATA 4,30,90,17,4,2
     008221E550158103511
     6E13
1170:DATA 4,10,140,22,4,
     010B320D0116321864 0
     B940D64169418
1180:DATA 4,30,140,30,4,
     821E941E230B251E460
     14816690B6B1E
1190:DATA 4,15,134,16,4,
     0310321246106712 7B1
     08D12
1200:DATA 4,30,140,30,4,
     821E941E3201340D321
     4341E64016610641766
     1E
1210:DATA 4,30,75,10,4,4
     60A5510
1220:DATA 4,30,140,30,4,
     821E941E14011618280
     B640D460E481E7E0180
     18
1230:DATA 4,30,69,12,4,3
     C083E0B5008520B3C0C
     520E460F481E
1240:DATA 75,30,11,10,4,
     010A320C011A321C640
     A940C641A941C19127D
     14
1250:DATA 4,30,140,22,4,
     01162818641694 18280
     B640D460E481E
1260:DATA 4,30,71,30,4,2
     81E2A05340F5F0D6B1E
     6D05341E5F1E
1270:DATA 4,30,140,9,4,0
     10A3C091C174A163A11
     6B10570A9309
1280:DATA 4,30,71,14,4,0
     A0832060A1832162D10
     660E61088E0661188E1
     6
```



★目次がないので，読みたい記事がすぐにさがせない。全体的にまとまっているように見えるが，じつは，収拾がついていない。(千葉県市川市・佐々木徳俊22才)……【つぐ美：あの一。すみませんけど，目次はあります。けっこう前のほうのページだから，見落としているのかも。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3モード)用



これは便利！VAの投稿が増えるかな？

スプライト・データ→ベーシック・データ変換プログラム

●橋場　武

◉VAユーザーのみなさんへ

VAユーザーのみなさん，こんにちは。みなさんの使っているスプライト・パターン・エディタについて尋ねますが，多くの人がSAVE PATTERN　命令を使ってデータを保存していませんか？

普段はそれがスピードも速くたいへん便利なのですが，ベーマガに投稿するときBASICリストに載せられる形にしなければなりませんね。私のスプライト・パターン・エディタはベーマガ'90年1月号の185ページに掲載されている「まっちゃ」さんのエディタなのですが，残念なことにデータはBASICのデータ形式で保存されません。

それでは…ということでできたプログラムがこれです。「まっちゃ」さんのエディタを使っている人は即実行可能で，そうでない人も少しの変更点で使えますので，ぜひ打ち込んでください。

◉使いかた

まず打ちこんでRUNしてください。スプライト・データを読みこむため，ドライブ名，ファイル名を聞いてきますので入力します。すると，スプライト・パターンが画面に現れますので確認（Y/N)。

すると，データの変換をはじめます。変換が終わると，BASICプログラム（スプライト・データ）が表示されます（これがこのまま出力されるので一応目を通してください)。あとは書き込みのドライブ番号，ファイル名を入力すればCONPLETE。

◉変更点

「まっちゃ」さんのスプライト・エディタを持っていない人は以下の点を変更してください。

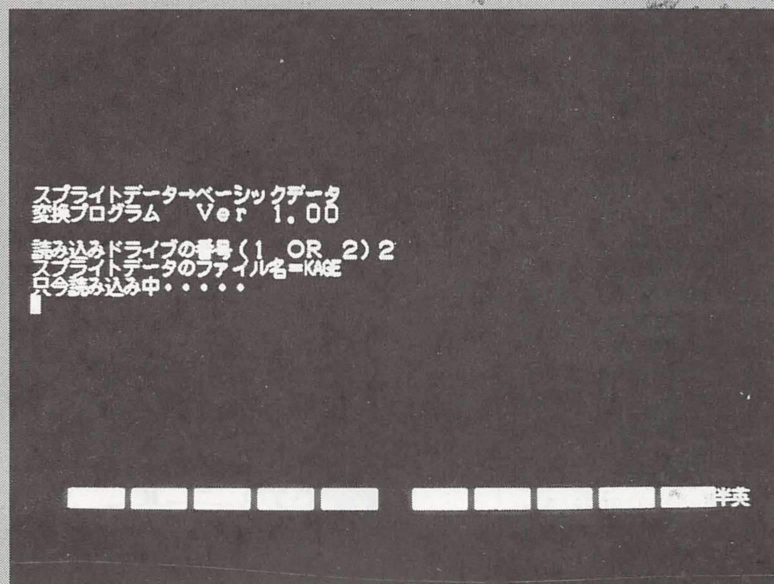
1140行　LOAD PATTERN文の1，2，3…8を各自のスプライト数，またはALLに。
1220行　FOR I＝1TO8の8を各自のスプライト数に。
1320行　同　上
1400行　同　上
　以上　4行です。

◉P.S.

このプログラムは最低の機能しかありませんので，みなさんの変更したいようにしてください。あと，このプログラム終了後，セーブしたファイルをロードして，アスキー形式でセーブしたあと，MERGEITして使用すると便利です（50000行からスプライト・データ登録プログラムが入ります)。

みんなでVAの投稿をもりあげよう。

★　★



◀《写真1》プログラムを走らせたときの画面です

★某ゲーム・センターで，ストリートファイターIIをやったのですが試合終了後のセリフがすべて英語で，後半の4人の敵の名前がサガット以外バラバラでした。(神奈川県横浜市・吉岡恒太郎15才)……【Dr.D：それは海外版じゃな。ベガがバイソンになっているんじゃ。】

スプライト・データ→ベーシック・データ変換プログラムのプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '    スプライトデータ（８個） → ベーシックデータ
1020 '                             変換プログラム　 Ｖｅｒ　１．００
1030 '    SAVE "変換
1040 SPRITE SCREEN 1:DEFINT A-Z:DIM G(10000):DIM OT$(1000)
1050 WIDTH 80,25:CONSOLE 10,24,2,1
1060 LOCATE 0,7:PRINT "スプライトデータ→ベーシックデータ"
1070 LOCATE 0,8:PRINT "変換プログラム　 Ｖｅｒ　１．００"
1080 CLS
1090 PRINT "読み込みドライブの番号（１　ＯＲ　２）";
1100 I$=INPUT$(1):IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 1100
1110 PRINT AKCNV$(I$)
1120 LINE INPUT "スプライトデータのファイル名＝";F$
1130 PRINT "只今読み込み中・・・・・"
1140 LOAD PATTERN I$+":"+F$,1,2,3,4,5,6,7,8
1150 TURN ON SPRITE:GET PATTERN 1,G
1160 X=G(0):Y=G(1)
1170 LOCATE 0,9:PRINT "スプライトサイズ＝";
1180 PRINT "Ｘ＝";AKCNV$(STR$(X));"  Ｙ＝";AKCNV$(STR$(Y))
1190 PT=((X*4+15)¥16)*Y*2+4
1200 DIM CH(PT)
1210 TURN ON SPRITE
1220 FOR I=1 TO 8:LOCATE INT((I-1)*X/8),0:PRINT I:LOCATE SPRITE I,(I-1)*X,16,I:N
EXT
1230 CLS
1240 PRINT "よろしいですか？（Ｙ／Ｎ）";
1250 I$=INPUT$(1):IF (I$<>"Y" AND I$<>"y") AND (I$<>"N" AND I$<>"n") THEN 1250
1260 PRINT AKCNV$(I$)
1270 IF I$="N" OR I$="n" THEN PRINT "実行中止":BEEP:END
1280 PRINT "処理中・・・・・"
1290 D$=CHR$(34)
1300 OT$(0)="50000 *MAKE.PAT       '———ＭＥＲＧＥして使用してください。"
1310 OT$(1)="50010 PT="+STR$(PT)+":DIM CH%(PT):RESTORE *SP.PAT.DATA"
1320 OT$(2)="50020 FOR I=1 TO 8"
1330 OT$(3)="50030  FOR J=0 TO PT"
1340 OT$(4)="50040   READ A$:CH%(J)=VAL("+D$+"&H"+D$+"+A$)"
1350 OT$(5)="50050  NEXT"
1360 OT$(6)="50060  PUT PATTERN I,CH%,4"
1370 OT$(7)="50070 NEXT"
1380 OT$(8)="50080 RETURN"
1390 OT$(9)="50090 *SP.PAT.DATA"
1400 N=9:FOR I=1 TO 8:GET PATTERN I,CH:LE=70:N=N+1:OT$(N)=STR$(50000!+N*10)+" '"
1410 FOR J=0 TO PT
1420 IF LE>=65 THEN N=N+1:LE=0:OT$(N)=STR$(50000!+N*10)+" DATA " ELSE OT$(N)=OT$
(N)+","
1430 A$=HEX$(CH(J)):LE=LE+1+LEN(A$):OT$(N)=OT$(N)+A$
1440 NEXT:NEXT
1450 PRINT "セーブプログラム"
1460 FOR I=0 TO N:PRINT OT$(I):NEXT
1470 PRINT "セーブするドライブ（１　ＯＲ　２）";
1480 I$=INPUT$(1):IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 1470
1490 PRINT AKCNV$(I$)
1500 LINE INPUT "セーブするファイル名＝";F$
1510 OPEN I$+":"+F$ FOR OUTPUT AS #1
1520 PRINT "ただいま書き込み中・・・"
1530 FOR I=0 TO N:PRINT #1,OT$(I):NEXT
1540 CLOSE:PRINT "ＣＯＭＰＬＥＴＥ．．．．．"
1550 END
```



★昔は影さんがさわったパソコンはすべてバクハツしていたけれど，最近はどうなんですか？（北海道函館市・DIGITALIAN19才）……【影：最近はそんなことないぞ。修行して爆発しないようになったのだ。つぐ美：それは影さんじゃなくてパソコンが強くなったからでしょ。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー

PROGRAM

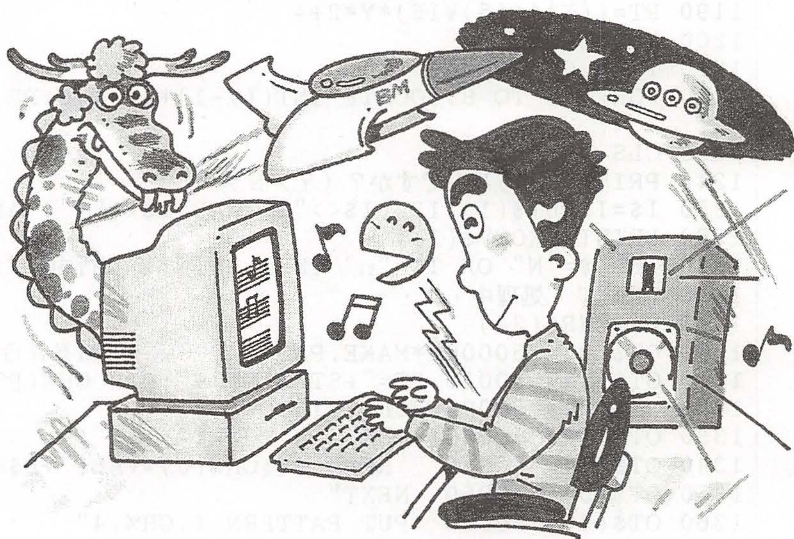
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（通絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージック Q&A

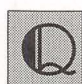
遠藤亜由美

こんにちは。突然ですけど，この間，夏カゼをひいてしまって，1日中寝込むはめになってしまいました。

1日寝たらだいぶ良くなったんですけど，いちばんお仕事ができるときに何もできずに寝ているだけってのは結構大変でした。今年のカゼはのどが痛い！

みなさんもお身体には気をつけてください。

おかげで今月もプログラムのお仕事はできていません。ああ，このまま消えていなくなってしまうのでは？（笑）



98+サウンドボードで音楽を作っています。以前のMSX用プログラムでYコマンドを使って周波数ずらしやポルタメントを行なっていましたが，98でやるにはどのような値をとればよいのでしょうか？

【静岡県浜松市・Between 16才】



なるほどね。X68000みたいに“C&D”とかできればいいんですけどね。

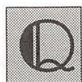
これは前にもやったと思いますけど，98とか88の場合は，音色のソフトLFOを使うと良いと思います。

たとえば，メロディの音に上がるポルタメントをかけたいときは，パラメータはまったく同じで，LFOのパラメータの値だけを変えた音色をもうひとつ作ります。そして，ポルタメントのある音符にきたところで音色切り替えをすれば，その音色には無条件でポルタメントがかかっちゃうのです。それで，音程はどんどん上がっていく，というわけ。

もちろん，サンダークロスのようなビブラートだったら三角波のLFOをかければいいし，ディレイ（音をだしてからしばらくしてビブラートがかかること）もかけられるのでバッチリですよね。

周波数ずらしについては，ひとつおもしろいワザがあるんですよ。周波数をずらしたい音色に，なるべく周期の大きい矩形波のLFOをかけるんです。**第1図**を見てください。これで立派な周波数ずらしになるんですね。

そうそう，98には確か，MML中でLFOをかけたり切ったりするコマンドがあると聞きましたから，これを使えばわざわざ音色を2個作る必要はないですね。サンプル・リスト作れなくってごめんなさい。



MSXのPSGの音色指定はBASICでやるのですか？それともマシン語ですか？またどうやるのですか？MSXのPSGで少しでもましな音をだしたいのでお願いします。

【山形県寒河江市・新装開店14才】



“やまがたけんさがえし”って読むんですね。思わず地図帳ひいちゃった。

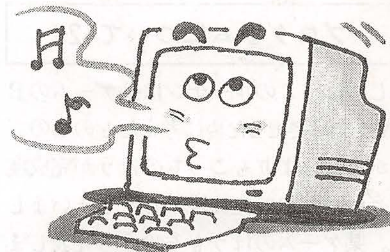
でも，PSGの音色設定なんて，私も聞いたことないですねぇ。唯一思いつくのはハード・エンベロープを使って，それらしく聴かせることくらいですね。

たとえば，**リスト1**みたいにすると，ほら，何となくホイッスルみたいに聴こえるでしょ（あくまで“みたい”なのが悲しいですけどね）？

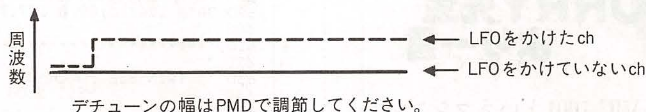
それと，この方法を使った例で一番うまいな，と思ったのが**リスト2**。とにかく聴いてみてくださいよ。お見事，というほかないと思いません？ちなみにこのプログラムは，電波新聞社発行の「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III」のOSCさんのプログラムから拝借（はいしゃく）しました。

この方法の欠点はただひとつ，他のチャンネルでハード・エンベロープが使えなくなること。だから私は使ったことはありません。もっとも，Mコマンドに与える値の調整が面倒だから，というのも理由ですけど……。

これらをもとにしてマシン語ルーチンでさまざまなエンベロープを作ってみてはいかがですか？



＊パソコン・ミュージックに関しての質問やワンポイント・テクニックをお待ちしています。質問事項などをハガキに書いて，以下の宛先まで。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「パソコン・ミュージック Q&A」係



《第1図》周波数ずらしのおもしろい例

《リスト1》ハード・エンベロープを使った例その1

```
10 PLAY "t240 o7s14m100e16r16e4
```

《リスト2》ハード・エンベロープを使った例その2

```
10 PLAY "l4s8o3 m27cm24dm21em20fm18gm16am14b o4m27c1"' brass
```



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ファミリーコンピュータ／ツインファミコン（ファミリーベーシックV2／V3）用

ツインビー

～パワーアップ中のBGM～

©KONAMI

ばいぱあ

はじめに

ツインビーだっ!!

プログラムについて

POKE文で音を発生させています。アドレスの入力ミスに気をつけませう。500行からの数字のカタマリが演奏データです。10進数のままで汚ないのですがガマンしてください。16進数では面倒な手続きが必要なので，あえてこのままです。

プログラムについて-2

じつは，このルーチンは某ゲームのBGMを再生させるために考えたものなのですが，それよりもこっちのほうが完成度が高かったので先に投稿してしまいました。某ゲームのほうもそのうち発表しますんで（載ればね…）。

プログラムについて-3

ここまでするならマシン語使え～!!とおっしゃるかたもいるでしょう。私もそーしたかった!!しかあし!!私の手もとにはその類の資料が皆無に等しいのでおじゃる（©総統閣下）。割り込みが使えればあんな苦労しなくてすんだのにねえ（と，リストをながめる）。

おわりに

メモリが足んねェ～!!

～参考にしたもの～

・ベーマガに載っていた楽譜（'86頃）
・KONAMI GAME MUSIC VOL.1（アルファレコード）
・ファミコン版ツインビー（コナミ）

GORRY先生より一言

その昔，VIC-1001というマシンがありました（何人知っているのだろう…）。そのマニュアルには音楽の演奏法が書かれていました。方法は…このプログラムと同じでした。…昔の話でした。

というわけで，かえってBASICのPLAY文よりまともに聞けます。打ち込むのは大変だと思いますが。

ツインビー～パワーアップ中のBGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,15
20 POKE&H4000,136,0
30 POKE&H4004,136,0
40 POKE&H4008,20
50 POKE&H400C,0
100 FOR I=1 TO 16
110  READ C,D,E,F
120  FOR J=0 TO 7
130   READ A
200   IF A>127 THEN 250
210   READ B
220   POKE&H4000,136,0,B,A
230   POKE&H4004,136,0,B-1,A
240   GOTO 300
250   POKE&H4000,A
260   POKE&H4004,A
270   POKE&H410,A,A,A,A
300   POKE&H400A,C,D
310   SWAP C,E
320   SWAP D,F
330   READ G
340   FOR K=0 TO 1*(I=8)*(J=6)
350    POKE&H400E,G,56
400    FOR Z=0 TO 255-128*(I=8)*(J=6):NEXT
410   NEXT
420  NEXT
430 ON I RESTORE 510,520,530,500,510,520,540,550,560,570,580,550,560,570,590,500
440 NEXT
450 GOTO 100
500 DATA 124,1,189,0,17,45,3,178,3,1,45,8,17,28,3,178,3,1,28,3,0,253,8,8,189,3
510 DATA 124,1,189,0,181,3,0,253,3,0,189,8,16,212,3,178,3,0,253,3,0,189,8,8,212,
3
520 DATA 171,1,212,0,181,3,0,253,3,0,189,8,16,212,3,178,3,0,253,3,0,168,8,8,189,
3
530 DATA 124,1,189,0,181,3,0,253,3,0,168,8,16,189,3,178,3,0,253,8,0,141,3,0,150,
8
540 DATA 124,1,189,0,181,3,0,253,3,0,168,8,16,189,3,178,3,0,253,8,0,141,8,0,150,
8
550 DATA 171,1,212,0,8,168,3,181,3,178,8,16,189,3,178,3,0,189,3,8,168,8,188,3
560 DATA 171,1,212,0,185,3,183,3,181,8,178,3,16,189,3,178,3,16,168,8,178,3
570 DATA 124,1,189,0,8,168,3,183,3,181,8,8,150,3,188,3,185,3,182,8,179,3
580 DATA 124,1,189,0,177,3,179,3,182,8,185,3,188,3,191,8,188,8,191,8
590 DATA 124,1,189,0,177,3,179,8,182,8,185,3,188,3,191,8,188,8,191,8
600 '
610 '**********************
620 '
630 '  TWIN BEE POWER UP
640 '          REV. 2.06
650 '
660 '     PRESENTED BY
670 '
680 '       ASM-036
690 '
700 '  IN  30TH.AUG.1990
710 '
720 '---------------------
730 '
740 '= INSTRUCTIONS =
750 '
760 ' L.10 - : INITIALIZE
770 ' L.100- : PLAY
780 ' L.430  : D.P. SET
790 ' L.500- : PLAY DATAS
800 '
```

★プログラムの上のほうにもOFコーナーを作れば，ボツる人も少なくなるし，立ち読みの人も気がつくと思うんですが……。（神奈川県逗子市・OF-BOY15才）……【影：よし，上だけじゃなくて別冊付録にもつけて，ゆくゆくはOFマガジンを……。**編集長**：おいおい。】



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

ドラゴンスピリット

～エリア6～

©namco

M-ICHI

内　容

ドラゴンスピリットのエリア6のBGMです。'87年10月号のX68000用から移植しました。ぜひ聞いてください。

プログラム

はじめてYコマンドというものを使ってみました。ドラムはPSGのノイズ1音で鳴らしています。

また，FM音源のほうで使っているYコマンド（RL1$, RL2$）は，曲のとぎれをごまかすために，メインの音色のリリースを長くしているだけです。

入　力

汚いプログラムなので，入力は大変だと思いますが，よく見て入力してください。また，実行前は必ずセーブしてください。

関係ないこと

うちのパソコン，調子悪くて困ってます。ドライブ1がぶっこわれているので，「シルフィード」や「スペースハリアー」で遊べないし，キーボードもリターン・キーの調子がおかしくて思うように動いてくれないし…。もう悲惨です。おわり。

参考

'87年10月号　ドラゴンスピリット　YK-2氏

'89年2月号　ドラゴンスピリット　中野　陽介氏

♪

亜由美先生より一言

こんにちはー!!今回77AVを担当させていただきました亜由美です♡

このドラゴンスピリット，移植というだけあって，音色はすごくいいです。それと，下位機種への移植もすっごくうまいですね。ただ一部フレーズが入っていなかったり，まちがいがあるのが残念。あえて言いませんから皆さん直してみてくださいね。

ドラゴンスピリット～エリア6～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 KEY4,"L.1980-"+CHR$(13):KEY5,"r.1980-"+CHR$(13)
1010 '////////////////////////////////////////////////
1020 '/                                              /
1030 '/     DRAGON SPIRIT    ( Area.6 BGM )          /
1040 '/                                              /
1050 '/                     reprogrammed by M-ICHI   /
1060 '/                                              /
1070 '////////////////////////////////////////////////
1080 '
1090 '
1100 '    Y ｺﾏﾝﾄﾞ ｶｸﾁｮｳ ( Oh! FM 1987/9 P162 )
1110 '
1120 CLEAR ,&H3FFF:I=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,0
1130 POKE &H46E2,&H12:POKE &H46E3,&H12:POKE &HFD84,I:CLEAR ,&H6FFF
1140 '
1150 '    TONE CHANGER FM
1160 '
1170 PLAY OFF
1180 CLEAR ,&H3FFF
1190 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
1200 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
1210 POKE &H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
1220 POKE &HFD84,PA
1230 '
1240 POKE &HFD10,2
1250 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1260 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1270 CLEAR ,&H6BFF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
1280 '
1290 GOTO 1450
1300 ' TONE CHANGER MAIN
```

★メガドラ用CD-ROMユニットは絶対に買い！これさえあれば，もはやスーファミなど敵ではない！さぁー発売されたら皆で買おう！（大阪市・児玉　誠19才）……【Dr.D：これからはCD-ROMの時代なのかのおー。わしは今でもテープでセーブしているのに……。】

```
1310 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"VOICE NO . ERROR!":BEEP:STOP
1320 AD=&H6C00+(VN-1)*34
1330 POKE AD+24,A%(0,0)             :POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
1340 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
1350 POKE AD+26,A%(1,10)*64 +A%(3,10)*16+A%(2,10)*4 +A%(4,10)
1360 POKE AD+28,A%(0,6)             :POKE AD+29,A%(0,5)
1370 POKE AD+30,A%(0,4)             :POKE AD+31,A%(0,9)
1380 POKE AD+32,A%(0,2)             :POKE AD+33,A%(0,3)
1390 FOR I=0 TO 3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8) AND 7
1400 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)    :POKE AD+4,A%(P,5)
1410 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0):POKE AD+12,A%(P,1)
1420 POKE AD+16,A%(P,2)            :POKE AD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
1430 AD=AD+1:NEXT
1440 RETURN
1450 '
1460 '------------------------------------------------------------------------
1470 '     AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1480 DATA 41,  15,   2,   0,  26,   0,   0,   1,  15,   0,   0
1490 '     AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD:'    e.bass
1500 DATA 26,  11,   2,   4,   3,  29,   3,   3,   3,   0,   0
1510 DATA 26,   9,   2,   5,   1,  47,   3,   0,   3,   0,   0
1520 DATA 26,  10,   1,   6,   4,  28,   2,   0,   3,   0,   0
1530 DATA 31,   4,   0,   8,   4,  13,   2,   0,   3,   0,   0
1540 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1550 VN=1:GOSUB 1300
1560 '------------------------------------------------------------------------
1570 '     AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1580 DATA 56,  15,   2,   0,  22,   3,   0,   3,   0,   0,   6
1590 '     AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD:'    main
1600 DATA 16,  16,   0,   3,   2,  29,   0,   3,   3,   0,   0
1610 DATA 19,   0,   0,   6,   2,  29,   0,   1,   0,   0,   0
1620 DATA 26,   0,   0,   6,   2,  28,   0,   1,   0,   0,   0
1630 DATA 27,   0,   0,  11,   2,  10,   0,   1,   0,   0,   0
1640 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1650 VN=2:GOSUB 1300
1660 '------------------------------------------------------------------------
1670 '     AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1680 DATA 60,  15,   2,   0,  24,   3,   0,   3,   0,   0,   6
1690 '     AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD:'    e.piano
1700 DATA 31,  14,   6,   2,   4,  28,   2,   4,   7,   0,   0
1710 DATA 31,  12,   5,   3,   3,   5,   2,   4,   7,   0,   0
1720 DATA 31,  14,   6,   2,   4,  27,   0,   4,   3,   0,   0
1730 DATA 31,  10,   4,   3,   1,   5,   2,   4,   3,   0,   0
1740 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1750 VN=3:GOSUB 1300
1760 '------------------------------------------------------------------------
1770 '     AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1780 DATA 51,  15,   2,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   6
1790 '     AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD:'    ｼﾞｭﾜｫｩ!
1800 DATA 20,   9,   3,   6,  14,  24,   1,   5,   0,   0,   0
1810 DATA 22,   8,   1,   7,  10,   2,   2,   0,   0,   0,   0
1820 DATA 22,  12,   3,   8,  12,  11,   2,   5,   0,   0,   0
1830 DATA 17,   9,   0,   9,  12,   5,   2,   0,   0,   0,   0
1840 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1850 VN=4:GOSUB 1300
1860 '------------------------------------------------------------------------
1870 '     AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  DLY  SY2
1880 DATA  4,  15,   2,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   6
1890 '     AR   DR   SR   RR   SL   TL  KSR   ML   DT  KSC  KSD:'    cow bell
1900 DATA 25,  12,   8,   4,   5,  44,   1,   1,   7,   0,   0
1910 DATA 31,  20,   8,   4,   5,   2,   1,   1,   7,   0,   0
1920 DATA 31,  19,  12,   4,   5,  30,   1,   7,   3,   0,   0
1930 DATA 31,  17,   8,   4,   5,   4,   0,   1,   3,   0,   0
1940 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1950 VN=5:GOSUB 1300
1960 '------------------------------------------------------------------------
1970 '
1980 RL1$="y128,32 y132,32 y136,32 y140,36"
1990 RL2$="y129,32 y133,32 y137,32 y141,36"
2000 A$="t166 @2v13o5l16"
2010 B$="t166 @2v12o5l16"
2020 C$="t166 @1v15o3l16"
2030 D$="t166 v10o4l16q7"
2040 E$="t166 v9o3l16q7"
2050 F$="t166 y6,0y7,28 s0l16m600"
2060 '
2070 A0A$="v13ev8ev13e8v8e8rrv13ev8ev13e8v8e8rr":A0$=A0A$+"v13dv8dv13d8v8d8rrv13
dv8dv13d8v8d8rr"+A0A$+"v13fv8fv13f8v8f8rrv13fv8fv13f8v8f8r v14l8>"+RL1$
2080 D0A$="v10ev7ev10e8v7e8r8v10ev7ev10e8v7e8r8":D0$=D0A$+"v10dv7dv10d8v7d8r8v10
dv7dv10d8v7d8r8"+D0A$+"v10fv7fv10f8v7f8r8v10fv7fv10f8v7f8"
2090 E0A$="v9av6av9a8v6a8r8v9av6av8a8v6a8r8":E0B$="v9gv6gv9g8v6g8r8v9gv6gv9dgv6g
8r8":E0$=E0A$+E0B$+E0B$+E0A$
2100 CW$="@5v13o6e4@2v12":B0$="crc8"+CW$+"<crc8"+CW$+ "<<<brb8"+CW$+"<<brb8"+CW$
+ "<crc8"+CW$+"<crc8"+CW$+"<crc8"+CW$+"<crc8"+CW$+ "v12l8"+RL2$
2110 C0$="araaaraaaraaaraa brbbbrbbbrbbbrbb>crcccrcccrcccrcc drdddrdddrdddrdd<"
```


★ベーマガを買いはじめてからだいぶたつが，今月はじめてＯＦをちゃんと読んだぜ／（北海道旭川市・梅原考之21才）……【つぐ美：えらいっ。だけど毎月読まなきゃだめね。編：そのとおり。毎月読まなきゃダメだぞ。Dr.D：そして毎月ハガキを送るんじゃ／】

```
2120 SN$="y6,3m1900c":F0A$="crcc"+SN$+"8y6,0m600cc crcc"+SN$+"8y6,0m600cc"
2130 F0$=F0A$+"crcc"+SN$+"8y6,0m600cc ccrc"+SN$+"8y6,0m600cc"+F0A$+"cccc"+SN$+"8
y6,0m600cc ccrc"+SN$+"c8y6,0m600c"
2140 '
2150 A1A$="a2&ae4ag2&ge4de1 fedc4<b":A1$=A1A$+"ge":AA$=A1A$+">c<b>>"
2160 B1$="r4"+A1A$:BA$="ge"+A1A$:BB$="v11>c<b>>v12"+A1A$
2170 D1$="o4l16 v13e&v12e&v11e2&e8r8v13e&v12e v13d&v12d&v11d2&d8r8v13d&v12d v13e
&v12e&v11e2&e8r8v13e&v12e v13f&v12f&v11f4.v13g&v12gr8v13f&v12f"
2180 E1$="o4l16 v12c&v11c&v10c2&c8r8v12c&v11c <v12b&v11b&v10b2&b8r8v12b&v11b >v1
2c&v11c&v10c2&c8r8v12c&v11c v12c&v11c&v10c4.v12d&v11dr8v12d&v11d"
2190 D2$="o4l16 v13e&v12e&v11e2.&e8 v13d&v12d&v11d2.&d8 v13e&v12e&v11e2.&e8 v13f
&v12f&v11f4.v13g&v12g&v11g8v13f&v12f&v11f8"
2200 E2$="o4l16 v12c&v11c&v10c2.&c8 <v12b&v11b&v10b2.&b8 >v12c&v11c&v10c2.&c8 v1
2c&v11c&v10c4.v12d&v11d&v10d8v12d&v11d&v10d8"
2210 A2$="  a2&ae4ag2&ge4de1 feagba>c<b"
2220 B2$="gea2&ae4ag2&ge4de1 feagba"
2230 F2$=F0A$+"crcc"+SN$+"8y6,0m600cc ccrc"+SN$+"8y6,0m600cc"+F0A$+"ccrc"+SN$+"8
y6,0m600cc"+SN$+"cy6,6c8y6,3ccy6,6c8y6,0m600"
2240 '
2250 A3A$="ra4d4ag1 r>c&c1&c2.&":A3$="@3o5l8"+A3A$+"c4<"
2260 B3$="v11>c<bv12@3o5l8"+A3A$:BC$="d4<"+A3A$
2270 A4A$="ra4d4ag1 r>c4<b-agb-afd&d2>d4&":A4$=A4A$+"d4<" : B4$="c4<"+A4A$
2280 CW$="@5o6v13d8@1v15o3":CW2$="@5o6v13d4@1v15o3":C3$="b-b-rr"+CW$+"b-b-b-b-r8
"+CW2$+"b-b-rr"+CW$+"b-b-b-b-r8@5o5v11gv12b->v13d8@1v15o3 aarr"+CW$+"aaaarr"+CW2
$+"aarr"+CW$+"aa a>>c<<ara>>c<<a"
2290 F3A$="cccr"+SN$+"8y6,0m600ccccr8"+SN$+"4y6,0m600"
2300 F3$=F3A$+F3A$+F3A$ +"cccr"+SN$+"8y6,0m600cc"+SN$+"cy6,6c8y6,3ccy6,6c8y6,0m6
00"
2310 D3$="o4l4v13q8a&v12a&v11a&v10a&v9a2&v8a2 v13g&v12g&v11g&v10g&v9g2&v8g2q7"
2320 E3$="o4l4v14q8f&v13f&v12f&v11f&v10f2&v9f2 v14e&v13e&v12e&v11e&v10e2&v9e2q7"

2330 '
2340 C5A$="ddrr>d4<dddrc8c+8"
2350 C5$=">"+C5A$+C5A$+C5A$+"ddr8>d4<<b-b-b-8>ccc8"
2360 F5A$="cccr"+SN$+"8y6,0m600cc cccr"+SN$+"8y6,6c8y6,0m600"
2370 F5$=F5A$+F5A$+F5A$+"cccr"+SN$+"8y6,0m600cc"+SN$+"cy6,6c8y6,3ccy6,6c8y6,0m60
0"
2380 D5A$="v13a&v12a&v11a8r8v13g&v12g&v11g4.r8":D5$="o4l16"+D5A$+D5A$+D5A$+"v13a
&v12a&v11a8v13g&v12g&v11g8v13f&v12f&v11f8v13g&v12g&v11g8"
2390 E5A$="v13f&v12f&v11f8r8v13e&v12e&v11e4.r8":E5$="o4l16"+E5A$+E5A$+E5A$+"v13f
&v12f&v11f8v13e&v12e&v11e8v13d&v12d&v11d8v13e&v12e&v11e8"
2400 C6A$="ddrr>d4<dddr@4o2f8.&f32r32@1o4"
2410 C6$=C6A$+C6A$+C6A$+"ddr8>d4<<b-b-b-8>ccc8"
2420 '
2430 A5$="   @2o5v14 c+16&d2.&d8.&d1&d1 >v12a4g4f4g4v14<"
2440 B5$="c4 @2o5v12 c+16&d2.&d8.&d1&d2.>v12f4e4d4e4v12<"
2450 A6$="l16   defdaefd>defdaefd r1 defdagfef2 f4e4f4g4<"
2460 B6$="l16r4 defdaefd>defdaefd v10aefdv9aefdv8aefd r4v11defdagfef4d4c4d4e4<"
2470 BX$="l16a4<defdaefd>defdaefd v10aefdv9aefdv8aefd r4v11defdagfef4d4c4d4e4<"
2480 A7A$="d+&e&f&f+&g&g+&a&a+&b&>c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g+&a&a+&b&>c&c+&d8&d1&d1&d2
&"
2490 A7$="o2l32 y64,23 y68,25 y72,27 v13d4.&v14 y64,26"+A7A$+"d4 @2"
2500 B7$="o2l32 y65,23 y69,25 y73,27 v11r4d4.&v12 y65,26"+A7A$
2510 A8$="l8o6  dfda4a4a>c<a16g16&a1&a1&a2. o5"
2520 B8$="d4@2l8o6dfda4a4a>c<a16g16&a1&a1&a2&"
2530 A9$="l8o6    dfda4a4a>c<a16g16&a1&a2.l16v14b-b-b-b-b-v10b-v8b-r>v14ccccv10
cv8cr v14l8o6"+RL1$
2540 B9$="d4@2l8o6dfda4a4a>c<a16g16&a1&a2 l16v14ffffv10fv8frv14ggggv10gv8gr v1
2l8o6"+RL2$
2550 C9$=C6A$+C6A$+C6A$+"<b-b-b-b-b-rrr>cccccrrr o3"
2560 F9$=F5A$+F5A$+F5A$+"y6,3m1700cccc4ccccy6,6m1900c4y6,0m800"
2570 D9$=D5A$+D5A$+D5A$+" v13b-b-b-b-b-v9b-v7b-r>v13ccccv9cv7cr"
2580 E9$=E5A$+E5A$+E5A$+" v13ffffv9fv7frv12ggggv9gv7gr"
2590 '
2600 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
2610 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
2620 PLAY A1$,B1$,C0$,D1$,E1$,F0$
2630 PLAY AA$,BA$,C0$,D2$,E2$,F0$
2640 PLAY A1$,BB$,C0$,D1$,E1$,F0$
2650 PLAY A2$,B2$,C0$,D2$,E2$,F2$
2660 '
2670 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
2680 PLAY A4$,B4$,C3$,D3$,E3$,F3$
2690 PLAY A3$,BC$,C3$,D3$,E3$,F3$
2700 PLAY A4$,B4$,C3$,D3$,E3$,F3$
2710 '
2720 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2730 PLAY A6$,B6$,C6$,D5$,E5$,F5$
2740 PLAY A6$,B6$,C6$,D5$,E5$,F5$
2750 PLAY A7$,B7$,C6$,D5$,E5$,F5$
2760 PLAY A8$,B8$,C6$,D5$,E5$,F5$
2770 PLAY A6$,BX$,C6$,D5$,E5$,F5$
2780 PLAY A6$,B6$,C6$,D5$,E5$,F5$
2790 PLAY A7$,B7$,C6$,D5$,E5$,F5$
2800 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
2810 GOTO 2620
```

★高校生になってから忙しく，ＯＦコーナーのネタが浮かばない……というのはいいわけでしょうか？（岡山市・今川佳信15才）……【影：うーん。だったらなぜ，中学生のときに投稿しなかったんだよ！つぐ美：中学生のときも忙がしかったんじゃないの？影：納得！】



MSX/2/2+/turboR(FM PAC)用

悪魔城伝説（あくまじょうでんせつ）

～Demons Seed～

浜田　雅則

内容

悪魔城伝説のドラキュラ城地下のＢＧＭです。ＣＰと楽譜があったので作りました。

プログラム

オリジナル音色はベースです。これは音色エディタを適当にいじっていたら簡単にできました。ドラムはこの前の悪魔城伝説を参考にしました。

64分音符を使うと音ズレがおこるのではないかと心配していましたが，ちゃんと演奏してくれました（テンポを30の倍数にすると音ズレがおこりにくいらしい）。

メロディ系がファミコン版よりも退化してしまったような気がします。ＳＣＣの音色（これはＶＲＣ６だが）をＦＭ音源で鳴らすのってむずかしいんですよ。

その他

イースIIのオープニングを作って友達に聞かせたらその友達はMSＸを買ってしまった。しかしその友達はＦＭ－ＰＡＣが手に入らない。だれか売ってやってください。

荒木先生より一言

何て言うか…良くもなし，悪くもなし，の平均的なデキなんですよ。決して悪いっていうわけじゃないんだけど，「ただ何となくデキがいい」だけでは，なかなか採用にならないというわけ。あとチャンネルをあまりに余らせる（シャレではない）のは考えもの。

ドラムの音が気になったので1695行を加えました。あるとないとじゃずいぶんちがうと思うんだけど，どうでしょう。

悪魔城伝説～Demons Seed～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1010 '
1020 DIM A%(15)
1030 FORI=0TO15
1040 READA$
1050 A%(I)=VAL("&H"+A$)
1060 NEXT
1070 '
1080 CALL VOICE COPY (A%,@63)
1090 '
1100 DATA 0000,0000,0000,0000
1110 DATA 0000,001A,0000,0000
1120 DATA 0C01,8391,0030,0000
1130 DATA 0001,8391,0080,0000
1140 '
1150 CALL MUSIC(1,0,2,2,2)
1160 POKE&HFA3C,20:POKE&HFA5C,20
1170 POKE&HFA7C,20:PLAY#2,"Y23,3Y24,52"
1180 '
1190 CLEAR2000:DEFSTRA-X
1200 SOUND6,0:SOUND7,&B00110001
1210 '
1220 T="T100"
1230 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
1240 '
```


★ストリートファイターII？…………あぁ，波動拳IIのことか。(愛知県豊橋市・松永竜太郎14才) ……【つぐ美：そんないいかたもあるのね。影：えっ何だって，昇竜拳III……○ーニン○ファイ○のことか？つぐ美：影さんそれって……死語だわ…………………………。】

```
1250 CZ="@63Q5O3L16V12 CCCCCR4A-R16GR16F+R16G"
1260 DZ="V15B8.B16MS8R8R16B16R16B16MS8R16R16"
1270 S4="L32V13CV11CV10CV8CR8S0
1280 S8="L32V13CV11CV10CV8CS0
1290 S16="L32V13CV11CS0
1300 S32="L64V13CV11CS0
1310 S64="L48V13CV11CV10CV8CS0
1320 '
1330 EZ="S0M900C8C8"+S8+"M900C8C8C8"+S8+"M900C16C16"
1340 '
1350 A0="R2R2R2@16Q5O5V9L16CG>CG>CG>CG"
1360 C0=CZ+CZ:D0=DZ+DZ:E0=EZ+EZ
1370 '
1380 A1="@6Q8O5V8 L16 E-8.GR16>CR16<B&B2 &B8D8G>CR16<B&B2"
1390 B1="@6Q8O4V6 L16 B-8.>DR16GR16F+&F+2 &F+8<B-8>E-GR16F+&F+2"
1400 '
1410 A2="B-B-":B2="FF"
1420 '
1430 A3=">DDR4C8R4<B8R8 R8B-8R4A8R16A-R16GR8"
1440 B3=A2
1450 C3=CZ+"O3CCCCCR16DR16E-R16ER16GEC"
1460 '
1470 A4="A-8.E-&E-2.& E-2&E-A-8G8F+8G"
1480 B4="E-8.C&C2.& C2&CE-8D8C+8D"
1490 CY="O3FFFFFR4>D-R16CR16<BR16>C"
1500 C4=CY+CY
1510 '
1520 A5="A-8.G8.G-8.F8.F-8E-8"
1530 B5="E-8.D8.D-8.C8.<C-8B-8"
1540 C5="O4D-R8CR8<BR8B-R8AR16A-R16"
1550 '
1560 A6="E-8.<B-&B-2. &B-2.{B-B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>C}4"
1570 B6="B-8.F&F2. &F2.{GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+A}4"
1580 '
1590 A7="<GGR16<GGR16>GGR16<GGR16>GGR8"
1600 A8="GGR16<GG>R16GGR12G12G+12A12B-12B12"
1610 B7="E-E-R16<E-E-R16>E-E-R16<E-E-R16>E-E-R8"
1620 B8="E-E-R16<E-E->R16E-E-R12E-12E12F12F+12G12"
1630 C7=" GGR16<GGR16>GGR16<GGR16>GGR8"
1640 C8="GGR16<GG>R16GGR12G12G+12A12B-12B12"
1650 D7="MS16MS16R16B16B8R16MS16MS16R16B16B16R16MS16MS16R16"
1660 D8="MS16MS16R16B16B16R16MS16MS16R12BMS12BMS12BMS12BMS12BMS12"
1670 E7=S16+S16+"M900C8R8C16"+S16+S16+"M900C8.C16"+S16+S16+"M900C16"
1680 E8=S16+S16+"M900C8R16C16"+S16+S16+"R12"+S64+S64+S64+S64+S64
1690 '
1695 PLAY#2, "","","","y24,200y23,80
1700 PLAY#2,"","",C0,D0,E0
1710 PLAY#2,A0,"",C0,D0,E0
1720 PLAY#2,A1,B1,C0,D0,E0
1730 PLAY#2,A2,B2,C0,D0,E0
1740 PLAY#2,A1,B1,C0,D0,E0
1750 PLAY#2,A3,B3,C3,D0,E0
1760 PLAY#2,A4,B4,C4,D0,E0
1770 PLAY#2,A5,B5,C5,DZ,EZ
1780 PLAY#2,A6,B6,C0,D0,E0
1790 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7
1800 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8
1810 GOTO 1720
```


★おっ！ひらめいたっ！これはおもしろいネタだー！よーしＯＦに送るぞー！んっんんっ………わっ忘れたー……。（福岡県久留米市・叉鳴羅無の境14才）……【影：今からでも間に合うぞ！だから思いだしたら，すぐにポストへ走れ！明日のＯＦはキミ達で作るんだあ…。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以降＋サウンドボードII用

ドラゴンスレイヤーIV

©日本ファルコム

斉藤　嘉浩

内容

ドラゴンスレイヤーIVの中の1曲です(曲名は知らない)。LFOディレィのためYコマンドびしばしで長いですが打ってください。

プログラムの説明

少しアレンジしてあります（コードになっていないところもコードにしてある)。ドラムラインはザ・スーパー忍のLIKE A WINDを参考にしてます。

音色はPSGの音色以外パクリですが，オリジナルの音色よりも古代式音色のほうがやっぱり一番合いますね。

真ん中へんのあたりでPSGノイズでクラッシュ・シンバルをやっています。3510行を参考にしてください。

CH1のメロディではLFOとリリースをYコマンドで操作しています。

★　★

GORRY先生より一言

人の音色を使って作ってしまうのは，その曲の独自性を人に委ねてしまうことにもなります。この曲にこの音色…「合わないわけがない」パターンで，あまりにあたりまえすぎるのです。古代ファンにはこれでもいいのでしょうが，それでは「内輪ウケ」になってしまいます。一歩突き放して「独自の感性」でトライしてみてください。

ドラゴンスレイヤーIVのミュージック・プログラム・リスト

```
1 ' save "2:DS4  .2
2   CLS 3
10 LOCATE 30,4 : PRINT " ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｽﾚｲﾔｰ 4 "
20 LOCATE 30,6 : PRINT " ｷｮｸﾒｲ ???????? "
30 ' ｻｯｷｮｸ  ｺｼﾛ ﾕｳｿﾞｳ     ﾀﾞﾄ ｵﾓｳ
99 ' GOTO 3000
100 CLEAR ,&HCFBF : CMD UNLINK
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HCFC0 : FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15 : READ A$ : D=VAL("&h"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1 : C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179  : NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT"DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT
220 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
230 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
240 GOTO 1000
500 'Voice Set  ------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT"TONE No. ERROR":STOP
530 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) A
ND 255
540 POKE AD   ,A%(0,0)
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)                      : AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7) : POKE AD+4 ,A%(I,5)
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)         : POKE AD+12,A%(I,1)
610 POKE AD+16,A%(I,2)                    : POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)         : POKE AD+24,A%(I,9)
640 NEXT                                  : AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                 : POKE AD+1 ,A%(0,2)
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                    : POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255              : POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255            : POKE AD+7 ,A%(0,7)
740 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
999 '-------------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '    AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA 44, 15,  1,  1, 0001, +35,000, 03, 0, 0
1030 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS      Koshiro Synth  1
1040 DATA 31, 07, 00, 00, 01, 30, 00, 08, 03,   0
```


★毎日，私の友達全員で夜7時から9時まで近くのゲーセンのストリートファイターIIを完全に占領しています！うらやましいでしょう影さん。「ワッハッハー！」(福岡市・望月祐介18才）……【影：べっつにぃー。つぐ美：編集部に基板があるからでしょ。影：ニヤリ☆】

```
1050 DATA 24, 31, 07, 07, 02, 00, 00, 08, 03,   0
1060 DATA 31, 07, 00, 00, 01, 12, 00, 04, -1,   0
1070 DATA 31, 31, 07, 07, 02, 00, 00, 08, -1,   0
1080 NO=62:GOSUB *VOICE.SET
1081 '-------------------------------------------------------------------------
1082 CMD VOICE COPY 62,A%
1083 A%(0,5)=-35 : NO=63:GOSUB *VOICE.SET                 :' Koshiro Synth 1 DT -
1090 '-------------------------------------------------------------------------
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1110 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1120 DATA 44, 15,  1,  1, 0001, +35,000, 03, 0, 0
1130 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS         Koshiro Synth  2
1140 DATA 31, 00, 00, 00, 00, 22, 00, 02, 03,   0
1150 DATA 20, 10, 00, 07, 01, 00, 00, 08, 03,   0
1160 DATA 31, 00, 00, 00, 00, 22, 00, 04, -1,   0
1170 DATA 31, 10, 00, 07, 01, 00, 00, 04, -1,   0
1180 NO=64:GOSUB *VOICE.SET
1181 '-------------------------------------------------------------------------
1182 CMD VOICE COPY 64,A%
1183 A%(0,5)=-35 : NO=65:GOSUB *VOICE.SET                 :' Koshiro Synth 2 DT -
1190 '-------------------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1210 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1220 DATA 52, 15,  0,  0, 0000, 000,000, 00, 0, 0
1230 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS        Syn Bell
1240 DATA 27, 04, 00, 00, 15, 35, 01, 03, 03,   0
1250 DATA 31, 07, 00, 08, 15, 00, 02, 01, 04,   0
1260 DATA 31, 07, 00, 00, 15, 41, 01, 14, 07,   0
1270 DATA 31, 08, 00, 08, 15, 00, 00, 04, 07,   0
1280 NO=69:GOSUB *VOICE.SET
1290 '-------------------------------------------------------------------------
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1310 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1320 DATA 60, 15,  1,  1, 0001, +35,000, 00, 0, 0
1330 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS         E.Piano
1340 DATA 31, 00, 00, 00, 00, 33, 00, 08, 03,   0
1350 DATA 18, 14, 09, 07, 03, 00, 00, 08, 03,   0
1360 DATA 31, 00, 00, 00, 00, 24, 00, 04, -1,   0
1370 DATA 31, 14, 09, 07, 03, 00, 00, 04, -1,   0
1380 NO=70:GOSUB *VOICE.SET
1390 '-------------------------------------------------------------------------
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1410 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1420 DATA 60, 15,  1,  1, 0001, +35,000, 00, 0, 0
1430 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS         PSG
1440 DATA 31, 00, 00, 00, 00, 28, 00, 08, 03,   0
1450 DATA 31, 10, 05, 07, 01, 00, 00, 04, 03,   0
1460 DATA 31, 00, 00, 00, 00, 28, 00, 08, -1,   0
1470 DATA 31, 10, 05, 07, 01, 00, 00, 04, -1,   0
1480 NO=71:GOSUB *VOICE.SET
1490 '-------------------------------------------------------------------------
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1510 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1520 DATA 32, 15,  1,  1, 0001, +35,000, 00, 0, 0
1530 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS         Koshiro E.Bass
1540 DATA 31, 18, 00, 02, 02, 36, 00, 10, 00,   0
1550 DATA 31, 14, 03, 02, 02, 45, 00, 00, 00,   0
1560 DATA 31, 10, 04, 02, 02, 18, 01, 00, 00,   0
1570 DATA 31, 10, 03, 08, 02, 00, 02, 00, 00,   0
1580 NO=72:GOSUB *VOICE.SET
1590 '-------------------------------------------------------------------------
1600 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1610 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1620 DATA 60, 15,  0,  1, 2500, -80,000, 10, 0, 0
1630 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS        Bass Drum & Synth Tom
1640 DATA 31, 31, 11, 07, 15, 00, 01, 01, 00,   0
1650 DATA 31, 13, 10, 12, 00, 00, 01, 01, 00,   0
1660 DATA 31, 20, 20, 12, 00, 00, 01, 01, 00,   0
1670 DATA 31, 19, 16, 12, 00, 00, 01, 01, 00,   0
1680 NO=76:GOSUB *VOICE.SET
1690 '-------------------------------------------------------------------------
1700 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1710 '     AF  OM  WF  SY  SPEED PMD AMD PMS
1720 DATA 60, 15,  0,  1, 2000, -80,000, 10, 0, 0
1730 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS        Snare Drum
1740 DATA 31, 00, 00, 07, 00, 00, 00, 15, 00,   0
1750 DATA 31, 19, 14, 12, 03, 00, 00, 10, 00,   0
1760 DATA 31, 21, 00, 12, 11, 00, 00, 02, 00,   0
1770 DATA 31, 17, 17, 12, 02, 00, 00, 00, 00,   0
1780 NO=77:GOSUB *VOICE.SET
1790 '-------------------------------------------------------------------------
3000 '-------------------------------------------------------------------------
3010 A1A$="o4 y34,0 y136,32y140,32 g8fdfdc<g4y34,8r8y34,0"
3015 A1$="@62l16v15 y180,198"+A1A$+"ff+g& g8.y34,8r2ry136,39y140,39r4"+A1A$+">cc
+d& d8.y34,8r2ry136,39y140,39r4"
3020 A2$="o4l8 y34,0 y136,32y140,32 g4ab-a4f4 e-4fgf+g16ad8. g4ab-a4f4 g4agf+a16
```

PC-8801mkII SR

★前略……中略……後略。(宮崎県小林市・清水智洋17才) ……【影：小略……中略……大戦略ってかー。つぐ美：影さんって本当に,ギャグのセンスがないんだからー。影：結講いい線いっていると思ったのになぁ。つぐ美：まだまだ修業がたりないようね。影：はい。】

```
>d4y34,8r16"
3030 A3$="o4 y34,0y136,32y140,32d4y34,8ry34,0y136,39y140,39rcrfr y136,32y140,32<
b-4y34,8ry34,0y136,39y140,39rarfr g4agfl16rb-8r>d8 d8ry136,32y140,32c4y34,8r8y34
,0y136,39y140,39r<frb-r>cr l8"
3040 A4$="o4 y34,0y136,32y140,32d4y34,8ry34,0y136,39y140,39rcrfr y136,32y140,32<
b-4y34,8ry34,0y136,39y140,39rar>dr <g4agb->cd<b- y136,32y140,32a4y34,8ry34,0gf+4
y34,8r16y34,0>d16e16f+16"
3050 A5A$="grgrggr>y136,32y140,32c4y34,8ry34,0y136,39y140,39drfr<"
3055 A5$="o3l16 y136,39y140,39"+A5A$+A5A$+">"+A5A$+">y136,32y140,32g4y34,8r2.y13
6,47y140,47"
3060 A6$="@64o5l8v12 y34,0y136,16y140,16 e-4y34,8ry34,0cagfe- d4y34,8ry34,0<b->g
4y34,8r4 y34,0c4y34,8ry34,0<a>f+e-dc <b-4y34,8ry34,0>cd4y34,8r4y34,0"
3070 A7$="o5 e-4y34,8ry34,0cagfe- d4y34,8ry34,0<b->g4y34,8r4y34,0 c4y34,8ry34,0<
a>d4<f+4 g4y34,8rrrrrr rrrrrry34,0y136,23y140,23r16@62v15d16e16f+16"
3080 '-------------------------------------------------------------------------
3090 E1$="@63o4l16v12 y437,198 r8 g8fdfdc<g4.ff+g& g2.r4 >g8fdfdc<g4.>cc+d& d2.r
8 "
3100 E2$="o4l8 r g4ab-a4f4 e-4fgf+g16ad8. g4ab-a4f4 g4agf+a16>d8."
3110 E3$="o4  r   d4.rcrfr <b-4.rarfr g4agfl16rb-8r>d8 d8rc4.r<frb-r"
3120 E4$="o4 cr l8d4.rcrfr <b-4.rar>dr <g4agb->cd<b- a4.gf+4&f+16>d16"
3125 EZ$="o4 e16f+16 g4ab-a4f4 e-4fgf+g16ad8. g4ab-a4f4 g4agf+a16>d8."
3130 E5A$="grgrggr>c&c4drfr<" : E5$="o3l16rr"+E5A$+E5A$+">"+E5A$+">g2.."
3140 E6$="@65o5l8v9 r e-4.cagfe- d4.<b->g2 c4.<a>f+e-dc <b-4.>cd4."
3150 E7$="   o5       r e-4.cagfe- d4.<b->g2 c4.<a>d4<f+4 g2&g2& g2.r16@63v12d16"
3160 '-------------------------------------------------------------------------
3170 F1$="@63o4l16v14 y438,198 d8c<a>c<agd4.cc+d& d2.r4 >d8c<a>c<agd4.gg+a& a2.r
4"
3180 F2$="o4l8 d2f4d4 c4cc+de16f+<a8. >d2f4d4 e-4fe-df+16a4&a16"
3190 F3$="o3 b-4.rar>cr <g4.rfre-r e-4fe-dl16rg8rb-8 >c8r<b-4.re-rgrar l8"
3200 F4$="o3 b-4.rar>cr <g4.rfrb-r e-4fe-dab-g f4.e-d4&d16b-16>c16d16
3210 F5A$="drdrddrg&g4ar>cr<" : F5$="o3l16"+F5A$+F5A$+F5A$+">d1 y438,192"
3220 F6$="@64o5l2v12 c&c <b->d <a&a gb-"
3230 F7$="   o5        c&c <b->d <a>c4<a4 b-&b-& b-.r16@63v14<b-16>c16d16
3240 '-------------------------------------------------------------------------
3250 B1$="@69o6l16v11 y181,135 g8fdfdc<g4.ff+g& g2.r4 >g8fdfdc<g4.>cc+d& d2.r4"
3260 B2$="   o6l8 g4ab-a4f4 e-4fgf+g16ad8. g4ab-a4f4 g4agf+a16>d4&d16"
3270 B3$="@70o4v13y181,71d4.rcrfr <b-4.rarfr g4agfl16rb-8r>d8 d8rc4.r<v15frb-r>c
r v13"
3280 B4A$="  o4l8          d4.rcrfr <b-4.rar>dr <g4agb->cd<b- a4.gf+4&f+16
3285 B4$=B4A$+"@69o6v11y181,135 d16e16f+16":BZ$=B4A$+"@70o4v13y181,70d16e16f+16
3290 B5A$="grgrggr>c&c4drfr<":B5$="@70o3v15l16y181,71"+B5A$+B5A$+">"+B5A$+">g1"
3300 B6$="@71o5l8v12 y181,135 e-4.cagfe- d4.<b->g2 c4.<a>f+e-dc <b-4.>cd2"
3310 B7$="   o5                 e-4.cagfe- d4.<b->g2 c4.<a>d4<f+4 g2&g2& g2.r16@69
o6v11 y181,135 d16e16f+16"
3320 '-------------------------------------------------------------------------
3330 D1A$="gg>dg<" : D1B$=D1A$+D1A$+D1A$
3340 D1$="@72o3l16@v127"+D1B$+D1B$+">fefedc<ff+"+D1B$+"gg>cc+dddddddd<dddrde-f
3350 D2G$="gg>g<g" : D2F$="ff>f<f" : D2E$="e-e->e-<e-" : D2D$="dd>d<d"
3360 D2$="o3"+D2G$+D2G$+D2F$+D2F$+D2E$+D2E$+D2D$+D2D$ : D2$=D2$+D2$
3370 D2B$="b-b->b-<b-" : D2A$="aa>a<a" : D2C$="cc>c<c"
3380 D3$="o3"+D2B$+D2B$+D2A$+D2A$+D2G$+D2G$+D2F$+D2F$+D2E$+D2E$+D2D$+D2D$+D2C$+D
2C$+D2F$+"ffga"
3390 D4$="o3"+D2B$+D2B$+D2A$+D2A$+D2G$+D2G$+D2F$+D2F$+D2E$+D2E$+D2D$+D2D$+D2C$+D
2C$+D2D$+"ddef+"
3400 D5A$="o3 grgrggr>c8<cccddff" : D5$=D5A$+D5A$+D5A$+"e-1"
3410 D6A$=D2C$+D2C$+D2F$+D2F$+D2B$+D2B$+D2E$+D2E$+D2A$+D2A$+D2D$+D2D$
3420 D6$="o3"+D6A$+D2G$+D2G$+D2G$+D2B$
3430 D7$="o3"+D6A$+D2G$+D2G$+D2F$+D2F$+D2E$+D2E$+"ddddrdef+"
3440 '-------------------------------------------------------------------------
3450 C1A$="@76cc@77c8" : C1B$="@76cc@77c@76c" : C1C$=C1A$+C1A$
3460 C1$="o4l16v15"+C1C$+C1C$+C1C$+C1B$+C1A$+C1C$+C1C$+C1C$+"@76ccccr@77ccc"
3470 C2A$=C1C$+C1B$+C1A$ : C2$=C2A$+C2A$+C2A$+C1C$+C1B$+"@77cccc"
3480 C3$=C2A$+C2A$+C2A$+C1A$+C1B$+"@77c8>@76@lg32g32g@me32e32e@r<b32b32b @m"
3490 C4$=C2A$+C2A$+C2A$+C1C$+C1B$+"@76c@77ccc"
3500 C5A$="@76crcr@77cc8@76crc@77c@76c>@lg32g32g@me<@rb @m"
3510 C5B$="@76crcr@77cc8@76crc@77c@76c@77c8c8 y12,40y10,16y7,28y6,3y13,0c8rr@76v
1gv2gv3gv4gv5gv7gv9gv11gv13g32g32v15ggg"
3520 C5$=C5A$+C5A$+C5B$
3530 C7$=C2A$+C2A$+C2A$+C2A$+C1C$+"@77cccc8ccc"
3540 '-------------------------------------------------------------------------
3900 T$="t88 y38,218":CMD PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
4000 CMD PLAY #5,"      ";A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
4010 CMD PLAY #5,"      ";A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
4020 CMD PLAY #5,"      ";A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
4030 CMD PLAY #5,"      ";A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
4040 CMD PLAY #5,"      ";A2$,B2$,C2$,D2$,EZ$,F2$
4050 CMD PLAY #5,"      ";A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
4060 CMD PLAY #5,"      ";A4$,BZ$,C4$,D4$,E4$,F4$
4065 '
4070 CMD PLAY #5,"      ";A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
4080 CMD PLAY #5,"      ";A6$,B6$,C2$,D6$,E6$,F6$
4090 CMD PLAY #5,"      ";A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
4091 '
4092 CMD PLAY #5,"      ";A2$,B2$,C2$,D2$,EZ$,F2$
4093 '
4100 GOTO 4020
```


★このベーマガも創刊して10年になるのか。へぇーそうかー。これからもよろしくっ！（広島市・大畠真司18才）……【つぐ美：そうでーす。やっと10年たちました。これからもよろしく。影：思えば10年たいへんだったなぁ。編：影さんこれからもっと働かなくちゃ。】



X1シリーズ＋FM音源ボード（要NEW FM音源ドライバー）用

OUT RUN（アウトラン）

～Passing Breeze～

©SEGA

近藤　良雄

内　容

限りなく広い空，限りなく青い海，さまざまな色合いで景色を色どる草花，そしてどこまでも続く道……。

そう!!あの不朽の名作「OUT RUN」より「Passing Breeze」です!!（え？マジカルが聴きたい？スプラッシュがカッコイイ？わがまま言うんじゃありません!!）

打つべし！打つべし!!打つべし!!!

今回は（まるで前回があったような言いかた。でもじつは本当にあったりして。でもイマイチの作品だったのでさがさないように。見つけても他人に言わないこと!!）プログラムが長～～～～～～～～～～～いのだ。気合を入れて打つように。でも十分満足してもらえるデキと保証します。

それはさておき，今回は，

①オリジナルに似せる。

②メリハリをつける。

ということに着目しました。とくに②はプログラムを長くした原因でもあるのだ。その結果，オリジナルにはない（あるかな？）メリとハリがついちゃったのだ!!

改造

この作品の欠点として，メロディーに厚みがないのと，リムショットがダサイという点がみられると思います。で，解決方法としてリムショットは音色データを変える（あたりまえか…）のと音の厚みは7と8chを一つにまとめて，余ったchをメロディーのエコーにまわすことで解決するでしょう。

え？シンバル系の音とタイコ系の音を一つにまとめれるのかって？アルゴリズム4番ですよ，4番!!つまりオペレータ1・2でシンバル系（ハイハットのクローズ，ハーフオープン，オープンとクラッシュなど）をつくり，オペレータ3・4でタイコ系（バスドラ，うまくやればスネアもできる，タムはほとんど不必要）をつくればもうバッチリ!!鳴らしてみればB.D.＋C.H.，B.D.＋C.C.が1chでできた!!良い子の君ならS.D.＋C.C.なんてのもできちゃった!!

でもこの方法は音色データが増えるのと，高速な音色変換による処理速度の低下，タイコ系の音質のパワーダウンがどうしてもおこると思います。そのことを頭に入れて注意して使おう。

また今度

このプログラム，長いから㉆だろなぁ…（よくて大全集かなぁ…）そこを何とかお願いします!!GORRY先生!!あなたの作ったN.F.D.はここまで成長しました!!（僕なんかより上手な人はいくらでもいるけど）

GORRY先生より一言

もうひどくなつかしい感じがします。私が2枚めに買ったGMのCDがこの曲の入った「セガvol.1」だったっけ…（1枚めはコナミvol.1だった）。

本人も言っているとおり，リムショットの音色はもっと練り込みが必要でしょう。

そういえば，「マジカル・サウンド・シャワー」は4オペFM機種では掲載した覚えがありません。昔作って眠らせてしまった人，これからチャレンジしようと思う人，ぜひ投稿してください。

OUT RUN～Passing Breeze～のミュージック・プログラム・リスト

```
1 '     ****************************************************************
2 '     *                  \\\  O U T   R U N  ///  (C)SEGA            *
3 '     *                   --- Passing Breeze ---                     *
4 '     *                                                              *
5 '     *            X1/turbo + NEW FM-DRIVER                          *
6 '     *                   1989/6/14 Wednesday  Programed by Y.Kondou *
7 '     ****************************************************************
8 '
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:DIM A(4,10)
20 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
30 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
40 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
100 '-------------------------------------------------- Set Tones
110 FOR N=0 TO 9
120     FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
130     A$=USR1(CHR$(N)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
140 NEXT N
150 DATA 60. 15.  0.  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
```

★僕の友達A君は，ベーマガを枕にして寝たら，夢の中に影さんやつぐ美さんがでたと言うのでやってみたら僕の夢の中にもでた!!（埼玉県羽生市・小林正国12才）……【つぐ美：♪夢でもし会えたら，すてきなことね～。編：ふ，古い……。】

```
160 DATA 25,  5,  4,  6,  3, 28,  1,  4,  3,  0,  0
170 DATA 24,  6,  3,  7,  2,  2,  0,  8,  3,  0,  0
180 DATA 25,  5,  4,  6,  3, 26,  1,  4,  7,  0,  0
190 DATA 24,  6,  3,  7,  2,  3,  0,  8,  7,  0,  0
200 '    [ Melody ]
210 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
220 DATA 31, 14,  3,  5,  6, 40,  0,  9,  0,  0,  0
230 DATA 31, 12,  4,  5,  6, 48,  0,  0,  0,  0,  0
240 DATA 31,  7,  0,  5,  2, 18,  1,  0,  0,  0,  0
250 DATA 31,  8,  4,  6,  2,  0,  2,  0,  0,  0,  0
260 '    [ Bass ]
270 DATA 42, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
280 DATA 26,  7,  2,  5,  2, 40,  0,  3,  3,  0,  0
290 DATA 28,  9,  5,  5,  1, 38,  0,  3,  7,  0,  0
300 DATA 28,  5,  5,  7,  3, 42,  1,  1,  0,  0,  0
310 DATA 27,  7,  4,  6,  3,  0,  1,  1,  0,  0,  0
320 '    [ Piano ]
330 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
340 DATA 28,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
350 DATA 26, 12, 11,  8,  3,  4,  0,  0,  0,  0,  0
360 DATA 31, 31,  0, 15, 15,127,  0,  0,  0,  0,  0
370 DATA 31, 31,  0, 15, 15,127,  0,  0,  0,  0,  0
380 '    [ Clash Cymbal ]
390 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
400 DATA 28,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
410 DATA 26, 18,  0, 10, 15, 16,  0,  0,  0,  0,  0
420 DATA 31, 31,  0, 15, 15,127,  0,  0,  0,  0,  0
430 DATA 31, 31,  0, 15, 15,127,  0,  0,  0,  0,  0
440 '    [ H-H Close ]
450 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
460 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
470 DATA 31, 17, 15,  8,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0
480 DATA 31, 16,  0, 14, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
490 DATA 31, 15,  0, 13, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
500 '    [ Snare Drum ]
510 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
520 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
530 DATA 31, 23, 15,  8,  8,  3,  0,  0,  0,  0,  0
540 DATA 31, 17,  0, 14, 15,  2,  0,  0,  0,  2,  0
550 DATA 31, 16,  0, 13, 15,  2,  0,  0,  0,  1,  0
560 '    [ Bass Drum ]
570 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
580 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
590 DATA 31, 23, 15,  8,  8, 10,  0,  0,  0,  0,  0
600 DATA 31, 15,  0, 14, 15,  8,  0,  1,  0,  0,  0
610 DATA 31, 14,  0, 13, 15,  8,  0,  1,  0,  0,  0
620 '    [ Tom-Tom ]
630 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
640 DATA 28,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
650 DATA 26, 11, 15, 10,  3, 20,  0,  0,  0,  0,  0
660 DATA 31, 31,  0, 15, 15,127,  0,  0,  0,  0,  0
670 DATA 31, 31,  0, 15, 15,127,  0,  0,  0,  0,  0
680 '    [ H-H Open ]
690 DATA 26, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
700 DATA 31, 16,  0, 10, 15, 36,  0,  3,  0,  3,  0
710 DATA 31, 10,  0, 10, 15, 39,  0,  0,  7,  1,  0
720 DATA 31, 20,  0, 10, 15, 20,  0,  0,  3,  3,  0
730 DATA 31, 20,  0, 10, 15,  2,  0,  1,  0,  0,  0
740 '    [ Rim Shot ]
1000 '*************************   MML DATA   *************************
1010 '
1020 '      [ Ch. 1 ]
1030 '
1040 ma1$="f+2r8a4b8g+2f+4e4 f+1&f+2a8.g+8.f+e
1050 ma2$="f+2r8g+4a8b2<c+4e4 f+1&f+1
1060 ma3$="|:7a8g+f+:|ab8. a8g+f+&f+2.& f+2&f+8.e8.c+8
1070 ma4$=">b4<c+8>a4.f+8a8b2a8g+4f+e f+1
1080 ma5$="f+8.er2f+8.er2a8.g+r8
1090 '
1100 A$=USR2("1 @0@v110l16q8o1^12p3")
1110 A$=USR2("1 [8r1] rarbr<drf+rar<c+drd+e&e1r1")
1120 '
1130 A$=USR2("1 [|:e2.c+8.>g+&g+2g+8f+8g+8a8 g+2.f+8.f+&f+2.r4<")
1140 A$=USR2("1     f+2.d8.>b&b2.f+8&g+a a+2...b&b2.r4<:|")
1150 '
1160 A$=USR2("1 |:"+ma5$+"e8& e1&e2d8c+8>b<c+8.:")
1170 A$=USR2("1   "+ma5$+"e8& e2...<c+&c+1>:|")
1180 A$=USR2("1   "+ma5$+"<c+8& c+2..>bag+2@v+2a8.g+8.f+8&")
1190 A$=USR2("1 f+2...@v-1g+&g+2.e8.f+& f+1&f+2a8.g+8.f+e")
1200 '
1210 A$=USR2("1"+ma1$+ma2$+ma3$+ma4$+"r1@v-1]@v-1")
1220 '
1230 A$=USR2("1 e2.d8.e&e4>a4<d4g8.e& e2.d8.e&e2.r4")
1240 A$=USR2("1 e2.d8.e&e2>a4<g8.e& e2..dcd4.c>b<c4>ba8.<")
1250 A$=USR2("1 e2..dce4.d>a<d4g8.e& e1gag8e8de&e4r4")
1260 A$=USR2("1 de8.&e2>a8.<dede4>a8<d4g8.e& e1&e1")
1270 A$=USR2("1 >g4.f4g8a8b8&b2<d4>a8.g& g4..a&a2& a2&a8b8<c8d8")
1280 A$=USR2("1 e2&e8>a8<d8e8&e4.d>a<d4g8.e& e1&e2.a4")
1290 A$=USR2("1 <e2.d8>a8<e4.d>a<d4g8.e& e1&e2.r4")
1300 A$=USR2("1 e8d>a&a2<e8d>a&a4.<ed>a8<d8g8.e& e1&e2@v+2g4a8e8")
1310 '
1320 A$=USR2("1 b1g+2e2 f+1&f+2>@v-1a8.g+8.f+e")
1330 A$=USR2("1 [0"+ma1$+ma2$+ma3$+ma4$+"r2a8.g+8.f+e]")
1340 '
1350 '      [ Ch. 2 ]
1360 '
```


★電脳簡易的言語解説月刊紙万歳!!（埼玉県入間郡・**藤吉正仁17才**）……【**影**：謝々(ありがとう)。**つぐ美**：我根高興（私はうれしく思います)。**編**：電脳簡易的言語解説月刊紙，久仰（マイコンBASICマガジン，どうぞよろしく）。まちがってたらゴメン。】

```
1370 pa1$="e8.er2e8.er2e8.er8e8&e1
1380 '
1390 A$=USR2("2 @2@v112l16q8o5^12p3")
1400 A$=USR2("2 |:e1&e4rerer4f+4 g1&g4ggrgr4f4:|")
1410 A$=USR2("2 @v-5|:6rc+@v+1:|c+rc+e&e1")
1420 A$=USR2("2 @v113p1^08r8<ec+>bg+ec+>bg+ec+>b4<<^12p3")
1430 '
1440 A$=USR2("2 [@v110|:e1&e2g+4e4 e1&e2g+4e4 d1&d2e4f+4 d2...d&d1:|")
1450 '
1460 A$=USR2("2 |:"+pa1$+"<@v+4r8eeeer8e8.er4@v-4>:")
1470 A$=USR2("2   "+pa1$+"<@v+4r8er8er8e4r4@v-4>:|")
1480 A$=USR2("2   "+pa1$+"&e4e8r8@v+2e8.e-8.d8&")
1490 A$=USR2("2 d2...@v-1e&e2...f+& f+1<@v+2|:rp1f+rp2f+:|@v-2p3>r4..r64")
1500 '
1510 A$=USR2("2 f+1e1e2...&e32.f+2e&e4..&e64")
1520 A$=USR2("2 f+1e1e1&e32.r2e4..&e64")
1530 A$=USR2("2 f+1e1&e32.e4..f+2e&e4..rr4..r64")
1540 A$=USR2("2 f+1e1f+1&f+32.@v+2l12rf+f+f+f+f+f+rrr4 l16]@v-3")
1550 '
1560 A$=USR2("2 |:e1&e4d2g8.d& d2...d&d1 e2.d8.e&e2f4..d& d2.g8.d&d1")
1570 A$=USR2("2   e1&e2d4e8.d& d1&d1 e1&e2d4e8.d& d1<d4.d2r8>:|@v+1")
1580 '
1590 A$=USR2("2 [0f+1e1 e2...f+&f+4..e&e2]")
1600 '
1610 '     [ Ch. 3 ]
1620 '
1630 pb1$="c+1&c+2c+4c+4
1640 pb2$="c+8.c+r2c+8.c+r2c+8.c+r8c+8&c+1
1650 '
1660 A$=USR2("3 @2@v112l16q8o5^12p3")
1670 A$=USR2("3 |:c+1&c+4rc+rc+r4c+4 e1&e4eerer4d4:|>")
1680 A$=USR2("3 @v-5|:6ra@v+1:|arab&b1")
1690 A$=USR2("3 @v113p2^32r8<<ec+>bg+ec+>bg+ec+>b4<<^12p3")
1700 '
1710 A$=USR2("3 [@v110|:"+pb1$+pb1$+pb1$+">b2...b&b1<:|")
1720 '
1730 A$=USR2("3 |:"+pb2$+"<@v+4r8c+c+c+c+r8c+8.c+r4@v-4>:")
1740 A$=USR2("3   "+pb2$+"<@v+4r8c+r8c+r8c+4r4@v-4>:|")
1750 A$=USR2("3   "+pb2$+"&c+4c+8r8@v+2c+8.c8.>b8&")
1760 A$=USR2("3 b2...@v-1b&b2...<c+& c+1<@v+2|:rp1c+rp2c+:|@v-2p3r4..r32>")
1770 '
1780 A$=USR2("3 e1c+1c+2...&c+32c+2c+&c+4...")
1790 A$=USR2("3 e1c+1c+1&c+32r3c+6&c+4...")
1800 A$=USR2("3 e1c+1&c+32c+4..c+2c+&c+4..c+&c+4...")
1810 A$=USR2("3 e1c+1c+1&c+32@v+2l12rc+c+c+c+c+c+rrr4 l16]@v-3")
1820 '
1830 A$=USR2("3 |:c1&c4c2c8.>b& b2.b8.b&b1<  c2.c8.c&c2c4..>b& b2...b&b1<")
1840 A$=USR2("3   c1&c2c4c8.>b& b4..&b8.r4b8&b1<")
1850 A$=USR2("3   c1&c2c4c8.>b& b2<r4.b8&b4.r32b4...r8:|@v+1")
1860 '
1870 A$=USR2("3 [0e1c+1 c+2...&c+64c+2c+&c+4....]")
1880 '
1890 '     [ Ch. 4 ]
1900 '
1910 pc1$="a8.ar2a8.ar2a8.ar8b8&b1
1920 '
1930 A$=USR2("4 @2@v112l16q8o4^12p3")
1940 A$=USR2("4 |:b1&b4rbrbr4b4 <c1&c4ccrcr4c4>:|")
1950 A$=USR2("4 @v-5|:6rf+@v+1:|f+rf+g+&g+1")
1960 A$=USR2("4 @v107^20r8.<<ec+>bg+ec+>bg+ec+>b8.<^12")
1970 '
1980 A$=USR2("4 [@v110|:b1&b2b4b4 a1&a2a4a4 a1&a2a4a4 a2...g+&g+1:|")
1990 '
2000 A$=USR2("4 |:"+pc1$+"<@v+4r8bbbbr8b8.br4@v-4>:")
2010 A$=USR2("4   "+pc1$+"<@v+4r8br8br8b4r4@v-4>:|")
2020 A$=USR2("4   "+pc1$+"&b4b8r8@v+2b8.b-8.a8&")
2030 A$=USR2("4 a2...@v-1g+&g+2...a+& a+1<@v+2|:rp1a+rp2a+:|@v-2p3r4....")
2040 '
2050 A$=USR2("4 c+1>b1a2...&a64a2a&a4....<")
2060 A$=USR2("4 c+1>b1a1&a64r6a3&a4....<")
2070 A$=USR2("4 c+1>b1&b64a4..a2a2a&a4....<")
2080 A$=USR2("4 c+1>b1a1&a64@v+2l12raaaaaarrr4 l16]@v-3")
2090 '
2100 A$=USR2("4 |:a1&a4a2a8.g& g2...g&g1  a2.a8.a&a2a4..g& g2...g&g1")
2110 A$=USR2("4   a1&a2a4a8.g& g2&g8r8g4&g1")
2120 A$=USR2("4   a1&a2a4a8.g& g2<r4g4&g4.rg4..r8>:|@v+1")
2130 '
2140 A$=USR2("4 [0<c+1>b1 a2....a2a&a4...]")
2150 '
2160 '     [ Ch. 5 ]
2170 '
2180 pd1$="f+1&f+2f+4f+4
2190 pd2$="f+8.f+r2f+8.f+r2f+8.f+r8g+8&g+1
2200 '
2210 A$=USR2("5 @2@v112l16q8o4^12p3")
2220 A$=USR2("5 |:g+1&g+4rg+rg+r4g+4 a1&a4aarar4a4:|")
2230 A$=USR2("5 @v-5|:6rd@v+1:|drde&e1r1")
2240 '
2250 A$=USR2("5 [@v110|:g+1&g+2g+4g+4"+pd1$+pd1$+"f+2...e&e1:|")
2260 '
2270 A$=USR2("5 |:"+pd2$+"<@v+4r8g+g+g+g+r8g+8.g+r4@v-4>:")
2280 A$=USR2("5   "+pd2$+"<@v+4r8g+r8g+r8g+4r4@v-4>:|")
2290 A$=USR2("5   "+pd2$+"&g+4g+8r8@v+2g+8.g8.f+8&")
2300 A$=USR2("5 f+2...@v-1e&e2...f+& f+1<@v+2|:rp1f+rp2f+:|@v-2p3r2>")
2310 '
2320 A$=USR2("5 a1g+1f+2...f+2&f+&f+2")
```

★昇龍波動竜巻旋風サマーソルトヨガファイアースーパー頭つきローリングアタックパイルドライバースピニングバードキック!!（石川県金沢市・**蔵田靖生14才**）……【**編**：これはすごい技だ。もし第２回大会が開かれたときのために特訓しておこうかな……。】

```
2330 A$=USR2("5 a1g+1f+1f+1")
2340 A$=USR2("5 a1g+1f+4..f+2f+2f+&f+2")
2350 A$=USR2("5 a1g+1f+1@v+2l12rf+f+f+f+f+f+rrr4 l16]@v-3")
2360 '
2370 A$=USR2("5 |:f1&f4f2f8.e& e2...e&e1  f2.f8.f&f2f4..e& e2...e&e1")
2380 A$=USR2("5   f1&f2f4f8.e& e2&e8e4.&e1")
2390 A$=USR2("5   f1&f2f4f8.e& e2<r8e4.&e4.r.e4.&e32r8>:|@v+1")
2400 '
2410 A$=USR2("5 [0a1g+1 f+2.....f+2f+&f+4..&f+64]")
2420 '
2430 '      [ Ch. 6 ]
2440 '
2450 ba1$="d8.a8.<drd8.>aa8<dr>
2460 ba2$="e8.b8.<ere8.>bb8<er>
2470 ba3$="f+8.<c+8.f+rf+8.c+c+8f+r>
2480 ba4$="a8.<ee8.>aa8.<ee8.>a
2490 ba5$="<d8.dr2d8.dr2d8.dr8>a8&
2500 ba6$="<d8.d&d2.d8.d&d2.
2510 ba7$="e8.e&e2.e8.e&e2.
2520 '
2530 A$=USR2("6 @1@v110l16q8o2^12p3")
2540 A$=USR2("6 |:"+ba4$+"a8.<ee>arar4<e4>")
2550 A$=USR2("6   f8.<cc8.>ff8.<cc8.>ff8.<cc>frfr4<c4>:|")
2560 A$=USR2("6 |:6re:|ere<e&e1r1>")
2570 '
2580 A$=USR2("6 [|:"+ba4$+"a8.<ee8.>aa8.<ee8>a8")
2590 A$=USR2("6      f+8.<c+c+8.>f+f+8.<c+c+8.>f+f+8.<c+c+8.>f+f+8.<c+c+8>f+8")
2600 A$=USR2("6      b8.<f+f+8.>bb8.<f+f+8.>bb8.<f+f+8.>bb8.<f+f+8>b8")
2610 A$=USR2("6      e8.bb8.ee8.bb8.ee8.bb8.ee8.bb8<e8>:|")
2620 '
2630 A$=USR2("6 |:"+ba5$+"a2..g+a<r8aaaar8g+8.ar4>:")
2640 A$=USR2("6   "+ba5$+"a2..g+ar8ar8ar8a4r4:|")
2650 A$=USR2("6   "+ba5$+"a1&a4a8r8@v+2a8.g+8.f+8&")
2660 A$=USR2("6 f+2...@v-1e&e2.e8.f+& f+2<@v+2f+2|:rp1f+rp2f+:|@v-2p3r2>")
2670 '
2680 A$=USR2("6 |:4"+ba1$+ba2$+ba3$+":"+ba3$+":|")
2690 A$=USR2("6                    @v+2l12rf+f+f+f+f+f+rrr4@v-3 l16]@v-1")
2700 '
2710 A$=USR2("6 |:4"+ba6$+">"+ba7$+" :|")
2720 A$=USR2("6 |:4"+ba6$+    ba7$+">:|@v+1")
2730 '
2740 A$=USR2("6 [0"+ba1$+ba2$+ba3$+ba3$+"]")
2750 '
2760 '      [ Ch. 7 ]
2770 '
2780 hi1$="@4crcccrc@6W0cW254@4c32c32ccccrc@6W0cW254
2790 hi2$="@3c8.c@4cccccccc@3c8.c
2800 hi3$="@4cccccccc@3c8.c@4cc@3c8
2810 hi4$="@4ccccccccc32c32ccc
2820 '
2830 A$=USR2("7 @v125l16q8o3^80p3 S200,-127,180,254")
2840 A$=USR2("7 |:4@4cccccccccccccccc ccccc@3@v-3crcr4@4@v+3cc32c32cc:|")
2850 A$=USR2("7 @8|:6rc:|rrr@3@v+2c& c2|:6@4cc@8c@4c:|@v-2")
2860 '
2870 A$=USR2("7 [@3@v-10c4@4@v+10crc@6W0cW254@4c32c32ccccrc@6W0cW254")
2880 A$=USR2("7 |:15"+hi1$+":|")
2890 '
2900 FOR j=0 TO 2
2910 A$=USR2("7"+hi2$+hi3$+hi4$+"|:5@8c@4ccc:|")
2920 NEXT j
2930 A$=USR2("7"+hi2$+hi3$+hi4$+"|:3@8c@4ccc:|@3@v+2c8.c8.c8&")
2940 A$=USR2("7 |:3@3c4@4cccccccccc@3c&:|c4r2.@v-2")
2950 '
2960 A$=USR2("7 |:30@8c@4c@8c8c8c8:|l12r@4cccccr@3c&c4 l16]")
2970 '
2980 A$=USR2("7 @v+2|:128<@9e>@4c@8c8:|@v-2")
2990 '
3000 A$=USR2("7 |:4"+hi1$+":|")
3010 A$=USR2("7 [0|:16"+hi1$+":| ]")
3020 '
3030 '      [ Ch. 8 ]
3040 '
3050 dr1$="@6c8.c@5e8@6c8":dr1$=dr1$+dr1$
3060 dr2$="@6c8.cc@5e8e4@6c@5e8@6c8
3070 dr3$="@6c8.cc8@5e8":dr3$=dr3$+dr3$
3080 dr4$="@6c8.c4r@5e4@6c8.c r4@5e4@6c8.c8.c8
3090 dr5$="@5r4e4r4.@6cc8.c8.c8.c8.c8.@5ee
3100 dr6$="@6cc8c@5e8@6c8c8.c@5e8@6c8
3110 '
3120 A$=USR2("8 @v125l16q8o3^32p3 S200,-127,180,0")
3130 A$=USR2("8 |:4"+dr1$+dr2$+":|")
3140 A$=USR2("8 @v+2@6c4r4cc8.@5e8@6c@5e&e4r2. r8@6c8.c8.c8.@5ee8@6c8@v-2")
3150 '
3160 A$=USR2("8 [|:16"+dr3$+":|")
3170 '
3180 A$=USR2("8 |:4"+dr4$+":"+dr5$+":|r4@5e4r4.@6cc r4@5e4@6@v+2c8.c8.c8&")
3190 A$=USR2("8 |:3@6c4@5e8.@6c8cc8@5e8@6c8:|@5e@6c8c8c8c4r@v-2@7edc@5e")
3200 '
3210 A$=USR2("8 |:15"+dr6$+":|l12r@5@v+2eeeeee6@6c4r@v-2 l16]")
3220 '
3230 A$=USR2("8 |:16@6c4r8.c8.c8@7d8.@6c c4r8.c8.c8@7e8dc:|")
3240 '
3250 A$=USR2("8 |:4"+dr3$+":|")
3260 A$=USR2("8 [1|:16"+dr3$+":|]\32]")
3270 '
3280 A=USR3(126):A$=USR4("P")
```



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用
ダライアスII ~Planet Blue~

©TAITO

伊藤　圭一

結局，今月はダラIIなのであった。まだめたるほーくは人前にだせない…。

「ダライアスII」の音楽

ダラIIの曲のつくりというのは，かなり特徴的だと思う。まず，

●音がうすい

変な言いかただが，けなしているわけではもちろんない。具体的には，ベース，ドラム以外にメロディ，サブメロ（変な言いかた）に2和音のコードという編成，これが多いようだ。この点においては(内蔵音源使用の）GMプログラマ向きだといえる。もうひとつ，

●SE（効果音）ぽい音が多い

今回の「プラネット・ブルー」などはその最たるもので，楽譜（自分で書いた）には変な表現がしてある。この点はCM−32Lのような効果音のある音源向きだろう（ほんとかよ…）。逆にいえば内蔵音源ユーザーのウデの見せどころ，とも考えられる。

その「音」

前回の文中にLFOをドラムに使うというのがあったが，これをSE(ぽい音)にも用いている。音色POはPMを大きくかけておもしろい雰囲気をだすことに成功した。今回はないが，シンバル系のノイズを作るモジュレータにAMをかけてやると自然なひびきがだせるようだ。むう，このアイデアの応用範囲は広いぞ(注:このようなことばかりに気をとられすぎると，他がおざなりになりがちである。常に全体に気を配ろう)。

プログラムとパート割り

プログラムの書きかたについては先月のとおり「変わったやつ」である。先月に付け加えると〝!〟を複数つなげることで繰りかえしができる。

パート割りは注釈を見てほしい。また，たとえばスネアを使うところにはsndrという変数があるので@なんとか，と書いてあるよりわかりやすいと思う。

メロディには3チャンネル使った。こういう曲こそメロディは豪華に鳴らそう。

投稿しよう(ただし自信作)

最近GMプログラムの投稿に元気がない。私たちがライターをやってく自信をなくすほど，とまでいかなくても,「やるじゃん」という作品がもっとほしい。良いものを発表して読んでもらうことは，こちらとしてもうれしいことなのだ。

ではまた，バハハーイ（死語)。

ダライアスII~Planet Blue~のミュージック・プログラム・リスト

```
10 ' DARIUS II / Planet Blue (TAITO)
20 CLEAR&HEE00:DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:DIM A(4,10)
30 DEFUSR1=&HF200
40 DEFUSR2=&HF203
50 DEFUSR3=&HF206
60 DEFUSR4=&HF209
70 DEFUSR5=&HF20B
80 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:A$=USR2(HEX$(I)+"X1q8o4l4p3^20v10s0,0,0,0"):NEXT
90 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
100 '□■□■□■□■□■□■□■□■
110 GOTO "skip":'ch%=1..8 a=data
120 LABEL "!":z=USR2(CHR$(ch%+&H30)+a):RETURN
130 '□■□■□■□■□■□■
140 LABEL "skip":FOR I=0 TO 14
150 FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 10
160 READ A:A%(J,K)=A
170 NEXT:NEXT
180 A$=USR1(CHR$(I)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
190 NEXT
200 '
210 DATA  46, 15,  3,  0,205, 60, 30,  7,  0,  3,  0:'bass drum
220 DATA  25, 23,  0,  4, 15,  0,  0,  0,  7,  1,  0
230 DATA  31, 14,  0,  7, 15,  0,  0,  0,  3,  2,  0
240 DATA  31, 14,  0,  7, 15,  0,  0,  0,  3,  2,  0
250 DATA  31, 14,  0,  7, 15,  0,  0,  0,  3,  2,  0
260 '
270 DATA  60, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  2,  3,  0:'snare drum
280 DATA  30,  0,  0,  5,  0,  0,  0, 15,  3,  3,  1
```

X1

```
290 DATA  31, 14,  0,  7, 15,  5,  0,  2,  4,  0,  0
300 DATA  31, 23,  0,  8, 15,  0,  0,  2,  7,  2,  0
310 DATA  31, 15,  0,  8, 15,  0,  0,  1,  4,  0,  0
320 '
330 DATA  61, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  3,  3,  0:'clap
340 DATA  30, 15,  0,  2,  0,  0,  0,  1,  3,  3,  1
350 DATA  25, 16,  0,  9, 15,  0,  0,  4,  5,  2,  0
360 DATA  31, 15,  0,  9, 15,  0,  0,  5,  6,  2,  0
370 DATA  28, 15,  0,  9, 15,  0,  0,  8,  7,  0,  0
380 '
390 DATA  58, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'TRUMPET
400 DATA  20, 10,  5, 10,  1, 23,  0,  1,  4,  0,  0
410 DATA  16, 10,  0, 10, 10, 32,  0,  2,  4,  0,  0
420 DATA  18, 10,  0, 10,  0, 32,  0,  1,  4,  0,  0
430 DATA  22,  9,  0,  9,  1,  0,  0,  1,  4,  0,  0
440 '
450 DATA   5, 15,  3,  0,205, 60, 30,  6,  0,  3,  0:'po
460 DATA  26, 14,  0,  1,  2, 37,  0, 11,  4,  1,  0
470 DATA  25,  0,  0, 10,  0,  0,  0,  8,  4,  0,  0
480 DATA  25,  0,  0, 10,  0,  0,  0,  8,  4,  0,  0
490 DATA  28, 13,  7, 10,  2,  0,  0,  5,  4,  0,  0
500 '
510 DATA  62, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'organ
520 DATA  31, 14,  0,  5, 15, 27,  0,  3,  0,  0,  0
530 DATA  31,  2,  1,  8,  0,  0,  0,  1,  2,  0,  0
540 DATA  31,  2,  1,  9,  0,  0,  0,  4,  0,  0,  0
550 DATA  31,  2,  1,  9,  0,  0,  0,  3,  6,  0,  0
560 '
570 DATA  58, 15,  3,  0,205, 60, 30,  6,  0,  3,  0:'gyuu
580 DATA  25,  0,  0,  6,  0, 25,  0,  0,  7,  3,  0
590 DATA  25,  0,  0,  8,  0,  1,  0,  0,  3,  0,  0
600 DATA  25, 16,  8,  8,  1, 30,  0,  4,  7,  1,  0
610 DATA  25, 12,  2,  9,  1,  0,  0,  0,  3,  0,  0
620 '
630 DATA  44, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'strings
640 DATA  31,  0,  0,  4,  0, 22,  0,  4,  7,  0,  0
650 DATA  19, 12,  0, 10,  2,  0,  0,  4,  7,  0,  0
660 DATA  31,  0,  0,  4,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0
670 DATA  16, 12,  0, 10,  2,  0,  0,  4,  3,  0,  0
680 '
690 DATA  61, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'bass
700 DATA  31, 16,  1, 10,  3, 26,  0,  2,  3,  0,  0
710 DATA  31, 15,  5, 12,  0,  0,  0,  2,  3,  0,  0
720 DATA  31, 15,  1,  8,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
730 DATA  31, 15,  1, 12,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
740 '
750 DATA  42, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'heavy
760 DATA  18,  0,  0,  7,  0, 22,  0,  1,  1,  0,  0
770 DATA  18, 10,  0,  6,  1, 30,  0,  1,  1,  0,  0
780 DATA  25,  0,  0,  4,  0, 31,  0,  1,  1,  0,  0
790 DATA  28,  7,  6,  9,  0,  0,  0,  1,  1,  0,  0
800 '
810 DATA  44, 15,  3,  0,205, 60, 30,  5,  1,  3,  0:'kin
820 DATA  25, 14,  0,  7,  2, 57,  1,  2,  3,  3,  1
830 DATA  25, 14,  0, 10, 15,  0,  0,  2,  3,  0,  0
840 DATA  25, 20,  0, 10, 15, 32,  1,  4,  7,  1,  1
850 DATA  25, 14,  0, 10, 15,  0,  0,  3,  7,  1,  0
860 '
870 DATA   6, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'voice
880 DATA  14,  0,  1,  3,  0, 77,  0,  1,  0,  0,  0
890 DATA  14,  0,  0,  8,  0,  0,  2,  3,  3,  0,  0
900 DATA  14,  0,  1,  8,  2,  0,  1,  2,  7,  0,  0
910 DATA  14,  0,  0,  8,  0,  0,  1,  1,  3,  0,  0
920 '
930 DATA  60, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'bell
940 DATA  31, 24,  0,  2, 15, 27,  0,  5,  4,  0,  0
950 DATA  31,  7,  0,  8, 15,  0,  0,  2,  4,  0,  0
960 DATA  31, 15,  0,  2,  1, 20,  0,  8,  4,  0,  0
970 DATA  31,  7,  0,  8, 15,  0,  0,  2,  4,  0,  0
980 '
990 DATA  20, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'syn bell
1000 DATA  31,  5,  5,  5,  2, 19,  2,  3,  7,  0,  0
1010 DATA  31,  5,  5,  8, 15,  0,  2,  8,  7,  0,  0
1020 DATA  31,  0,  7,  5,  0, 13,  2,  5,  3,  0,  0
1030 DATA  31, 10,  5,  8,  2,  0,  2,  6,  3,  0,  0
1040 '
1050 DATA  28, 15,  3,  0,205, 60, 30,  0,  0,  3,  0:'glocken
1060 DATA  31, 24,  0, 12, 15, 32,  0, 14,  4,  0,  0
1070 DATA  31, 11,  0,  9, 15,  0,  0,  2,  4,  0,  0
1080 DATA  31, 11,  0,  4,  1, 40,  0, 12,  4,  0,  0
1090 DATA  31, 10,  0,  9, 15,  0,  0,  8,  4,  0,  0
1100 '■□■□■□■□■□■□■
1110 DEFSTR a-z:DEFINT L:Lp=2
1120 voff="s0,0,0,0"
1130 bsdr="@0o1q8@v127L16p3^32":b_="@0o1@v127":' o1e
1140 sndr="@1o4q8@v127L16p3^32":s_="@1o4@v127"
1150 s16="(C,3A)":s8=s16+"8":' o4f
1160 kasi="@2o4q8@v124L16p3^32":' o4c
1170 gyuu="@6o1q7@v120L16p3^32":kinn="@10o5q8@v124L8 p3^32":' o5b
```


★ベーマガなどのライターにはどういう人がなれるのでしょうか？　ちなみに僕はAD&DなどのRPGをやっています。（神奈川県逗子市・井戸川浩三16才）……【山下：専門的なことだけじゃなく，いろんなことに興味を持つことが大切だね。編：なるほど。】

```
1180 popo="@4o2q8@v120L16p3^32":p_="@4o2@v118":' o2b
1190 sequ="@5o6q5@v108L8 p3^32"+voff:pstr="@7o4q8@v118L8 p3^32s180,8,25,0"
1200 mel1="@9o5q8@v118L8 p3^32s220,10,16,24":mel2="@3o4q6@v116L16p3^32"+voff
1210 bas1="@8o1q8@v106L8 p3^32":bell="@12o3q8@v112L8 p3^32"+voff
1220 bras="@3o5q6@v112L16p3^32"+voff:kaki="@4o3q5@v112L16p3^32"
1230 voic="@11o4q8@v106L8 p3^32s230,10,16,16":bas2="@13o1q8@v112L8 p3^32"
1240 gloc="@12o5q8@v110L8 p3^32"+voff
1250 '■□■□■□■□■□■ drum & perc.
1260 ch%=1
1270 a="t135"+bsdr+"erre"+kasi+"c8"+bsdr+"ee"+gyuu+"(G+,2G+)6>g+12&g+4<":"!"
1280 d1="eeee"+p_+"br"+b_+"eeer"+p_+"br"+b_+"erer"
1290 a="|:2"+bsdr+"[24"+d1+"]":"!"
1300 a=d1+"eeee"+p_+"br"+b_+"eerr"+p_+"br"+b_+"er"+p_+"br"+b_:"!"
1310 a=d1+"eeee"+p_+"br"+b_+"eerr"+p_+"br"+b_+"ee"+p_+"bb"+b_:"!"
1320 a="[3eeee"+p_+"brbr"+b_+"er"+p_+"br"+b_+"ee"+p_+"br"+b_+"]":"!"
1330 a="eeeer4errreeee":"!"
1340 a="[8eeeerreerreeeree] : ":"!"
1350 a="[3eeeerreeerrreree] eeeerreeeerreeee":a=a+a
1360 a=a+"[8eeeerreeerrreeer]":"!":a1=a:a=":|":"!"
1370 a="[8eeeerreeerrreree]":"!":a=a1:"!"
1380 '■□■□■□■□■□■ bass
1390 ch%=2
1400 bf="f+f+>f+<f+f+>f+<f+>f+<":be="ee>e<ee>e<e>e<"
1410 ba_="aa>a<aa>a<a>a<":bc="c+c+>c+<c+c+>c+<c+>c+<"
1420 bd="d+d+>d+<d+d+>d+<d+>d+<":bg="g+g+>g+<g+g+>g+<g+>g+<"
1430 bd_="dd>d<dd>d<d>d<":bb="bb>b<bb>b<b>b<"
1440 a=bas1+"r1":"!"
1450 a="|:2 [6"+bf+bf+be+be+"]":"!"
1460 a=ba_+ba_+bf+bf+"[3"+bc+"]"+bd:"!"
1470 a="[2"+bg+bg+ba_+">c+c+>c+<<bb>b<f+>f+<] : ":"!"
1480 a=bas2+"[2a+a+rrrg+rr a+a+rrrg+rr bbrrr>c+rr< bbrrr>c+rr<]"
1490 a=a+bas1+bd_+bd_+bb+bb+"[4"+bc+"]":"!":a1=a:a=":|":"!"
1500 a=bas2+"[2g+g+rrrf+rr g+g+rrrf+rr aarrr>c+rr< aarrr>c+rr<]":"!"
1510 a=a1:"!"
1520 '■□■□■□■□■□■ back 1 (sequence..brass..voice..glocken..)
1530 FOR ch%=3 TO 4
1540 IF ch%=4 THEN pk="" ELSE pk="^20@v-4"
1550 a="r1":"!"
1560 a="|:2"+sequ+pk+"[6bra+rf+rg+r erf+c+r2 bra+rf+rg+r ef+rf+r2]":"!"
1570 a=bras+pk+"[rrg+g+f+rg+rg+g+f+g+r4] [rrbbarbrbbabr4]":"!"
1580 a="rrd+d+d+d+d+rffd+fr4 rrf+f+f+f+rg+g+f+g+r4 q8b1 a+1":"!"
1590 a=voic+pk+"r1 b4>d+<b4f+g+4& g+2.rr >c+4<b>c+4f+g+4&"
1600 a=a+"g+2.rr< b4>d+<b4f+g+4& g+2.rr >c+4<b>c+4f+g+4< : ":"!"
1610 a="[2r4>a+2.& a+1 b1 q5abag+f+ef+c+q8<]"
1620 a=a+"[2a2b2 >c+2<b2] f2.&fq5f rff+fc+r<br>q8 f2.&ff16f+16 f1":"!":a1=a
1630 a=":|":"!"
1640 a=gloc+pk+"[2r1 f1 f+1 g+1]"+voic+pk:"!"
1650 a=a1:"!"
1660 NEXT
1670 '■□■□■□■□■□■ back 2 & drum (pan strings..kakikoko..snare&kin..)
1680 ch%=5
1690 a="r1":"!"
1700 a="|:2"+pstr+"[6r2rp1c+rr rrrp2c+r2 r2rp1c+rr r1]"+voff:"!"
1710 a="[7r1]"+kaki+"rrbrg+rg+rrbrbbf+c+c+":"!"
1720 a="[3"+sndr+"r4"+s8+"r4"+s8+kinn+"br]"
1730 a=a+sndr+"r4"+s8+"r4"+s8+kinn+"bb":"!":"!":a=" : ":"!"
1740 a=sndr+"[8r4"+s8+"r4"+s8+"r4]"
1750 a=a+"[7r4"+sndr+s8++"r4"+s8+kaki+"bc+f+r]"
1760 a=a+sndr+"r4"+s8+"r8"+s8+s8+s8+s8:"!":a1=a:a=":|":"!"
1770 a=sndr+"[3r4"+s8+"r4"+s8+"r4] r4"+s8+"r4"+s16+s8+"r8.":"!":"!"
1780 a=a1:"!"
1790 '■□■□■□■□■□■ melody
1800 FOR ch%=6 TO 8
1810 IF ch%=6 THEN pk=""
1820  IF ch%=7 THEN pk="^24@v-6":a="R32":"!"
1830   IF ch%=8 THEN pk="^40@v-10"
1840 a="r1":"!"
1850 a="|:2 [8r1]":"!"
1860 IF ch%<>8 THEN a=mel1+pk+"[2rr(D+,E)&e4d+<bf+& f+1> rrd4.c+<ae& e1>]":"!"
1870  IF ch%=8 THEN a=mel1+"^40 [2r2.(D+,E)&e& ed+<bf+&f+2> r2.d4& dc+<ae&e2>]":
"!"
1880 a=mel2+pk+"[2rra+a+a+a+f+f+g+g+f+f+rra+a+ a+a+f+f+g+g+f+f+r2":"!"
1890 a="rrg+g+g+g+eef+f+eerrf+f+ g+g+c+c+f+f+g+8rre8f+4]":"!"
1900  IF ch%=8 THEN a="R8":"!"
1910 a=bell+pk+"g+c+&g+>c+<f+&>c+ed+< bg+&g+2."
1920 a=a+"ra16d16f+16a16bf+g>ed& d<b>f+2.<"
1930 a=a+">f2&fd+c+<b g+f+fd+c+<b>c+f c+1":"!"
1940  IF ch%=8 THEN a="g2.&g":"!" ELSE a="g1":"!"
1950 a=mel1+pk+"[4d+4f+d+4c+d+4& d+1] : ":"!"
1960 a="[2"+mel1+pk+"<q6g+%3a+%21a+a+bq8>c+ff+d+& d+f+a+4.ba+f+"
1970 a=a+"r4"+bell+pk+"@v-6 >g+4.f+4<g+& g+1]":"!":a1=a
1980 a=gloc+pk+"[<b%3>c+%21c+4<b>c+ed+<a& a>c+<b2.>]"
1990 a=a+"[2c+1& c+2<b4g+4>]":"!":a2=a:a=":|":"!"
2000 a="<[2r2g+a+4g+ a+4b4>c+4<f+>d+& d+2.&d+d+& d+f+ec+<a>c+<bg+]>":"!"
2010 a=a1:"!":a=a2:"!"
2020 NEXT
2030 '■□■□■□■□■□■
2040 a$=USR4("P"):END
```


★ゲーム・ミュージック・フェスティバル91に行ってきた。J.D.K.BANDの演奏は最高，ファンになってしまった。(東京都府中市・ばりおん19才)……【影：ラップのGAMADELICもよかったぞ*!* やんま：アルフライラのときにみんなでやった昇竜拳も最高*!!*】

X68000芸術祭インフォメーション

Written by 山下　章

短い海水浴シーズン真っただ中にもかかわらず，北海道地区大会は超満員！

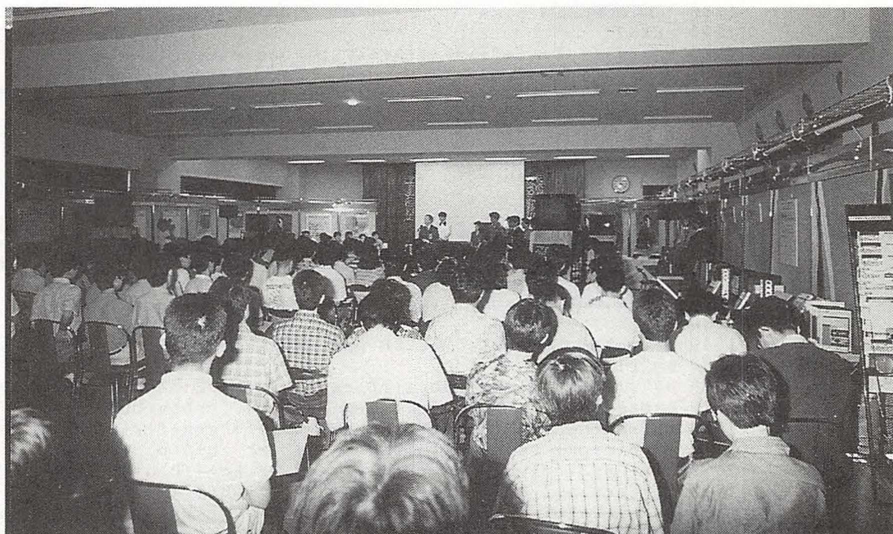
先月号で報告した四国地区大会につづいて，8月4日，シャープ札幌ビルで「第1回全日本X68000芸術祭・北海道地区大会」が開催された。

「東京の暑い毎日から解放されて，北海道へ行ける！」「いくら丼が食べたい！」――スタッフ一同はハイな気分で札幌入り。周りには何もない川添のグリーンホテルというところが宿泊先だったものの，唯一，隣りにあったカラオケ・ボックスで深夜まで熱唱する始末。

ところが，現地のスタッフのかたがたにお会いして，話を聞いていくうちに，大きな不安に襲われた。

「今は，北海道では非常に短い海水浴シーズンの真っただ中なんですよね。明日（芸術祭当日）は日曜ですし，もしも天気がいいと，お客さんの出足も鈍るんじゃないかと……。小雨でも降ってくれませんかねえ，明日は」

しかし，そんなスタッフの願いもむなしく（？），当日は青空いっぱいの快晴。ボク自身，これまで北海道では一度もイベントを行なったことがないので，不安はますます高まる。果たして，お客さんは集まってくれるのだろうか。



▲ご覧のとおり，超満員となった会場は熱気でムンムン。

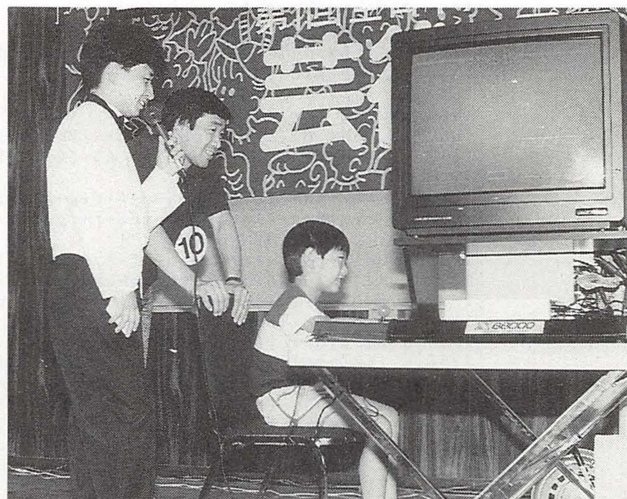
午後12時30分，開場。直後にチラリと客席をのぞいてみたのだが――なんと，用意してあった座席が10分とたたないうちに満席！　あとから来場するお客さんのために，スタッフが別室から新しい椅子をつぎつぎと運び入れているようだ。ホッと，ひと安心。トータルで，四国地区大会を越える222名（超満員）の来場者があった。

芸術祭のイベント自体も，北海道のみなさんの熱気にあと押しされて大成功！　終了後，現地のスタッフのかたによる「来年は千人集めましょう！」という威勢のいいコメントまで飛びだした。北海道のみなさん，第2回は中央（たぶん）でお会いしましょう！

P.S.片付けを手伝ってくれた，読ホンサークル「Reformers」の及川クン，山崎クン，ど



▲北海道地区大会大賞を受賞した濱田淳一さん。大賞作『SX-MEGATONE』は，気合いの入った作品だった。

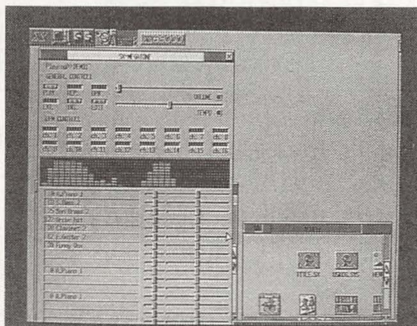


▲親子で出演してくださった『かけ算九九競争』。5才のユウキくん（字がわからなくてごめんなさい）がマウスをスイスイと扱うのにはびっくり。

うもありがとう。及川クンのおみやげのメロンはとてもおいしかったよ！

各賞受賞作品

●北海道地区大会 大賞：トロフィー・賞状・副賞（5万円相当のシャープ製品）・全国大会へのエントリー権



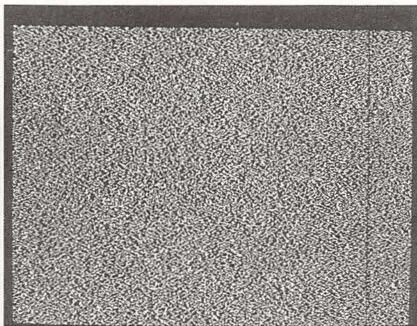
『SX-MEGATONE』（濱田淳一）

開発期間は，なんと1年。自作している最中に芸術祭の開催を知り，応募することを決定した。SX-WINDOW上で，リアルタイムにMIDI FILEの演奏を可能にするユーティリティ・ソフトだ。マッキントッシュのソフトを多数研究して，フルマウス・オペレーティングの快適さを追求している。MIDI FILEには，Musicstudio PRO-68Kのデータが使用可能。

なお，この作品はローランド賞（賞状・副賞：ミキサー）及びコナミ賞（賞状・副賞：X68000用『パロディウスだ！』）も同時受賞した。

●九十九電機賞：賞状・副賞（電子手帳）

●ズーム賞：賞状・副賞（オリジナル・スタッフ・ジャンパー，ファランクス・パネル）

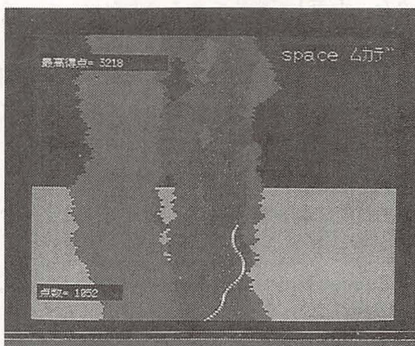


『SAND STORM』（瀬志本勇二）

芸術祭は一発ギャグが熱い！　『SAND STORM』と言っても，『グラIII』の1面の音楽じゃない。日本語訳すると「砂嵐」。そう，テレビの放送終了後の砂嵐を，X68000上で忠実に再現したものだ。起動すると，「決して夜，1人では見ないでください」と表示したあとに，「ビデオに録画してノイズ・パターンを研究した」リアルな砂嵐が表示される。

●パソコンショップハドソン賞：賞状・副賞（ステーショナリーセット）

●コンプティーク賞：賞状・副賞（コンプティーク・ファミリー・テレホンカード・セット）



『SPACEムカデ PRO68K』（寺内太郎）

北海道地区大会唯一のゲーム部門でのエントリー作品。上から下にスクロールしていく背景にぶつからないように，4と6のキー（あるいはジョイスティック）で左右にムカデを操作して，ゴールを目指す。ムカデが大きく蛇行するほど，得点が高くなるシステムを採用。編さんが異常にこのゲームに熱中して「SPACEムカデ PRO68Kは奥が深いんだよ」と語ったとか。

●ワールドインアオヤマ賞：賞状・副賞（ヘアドライヤー）



『ファジー計算PRO68K』（中上拓也）

「女子大生のようなファジーさを目指しました」と作者の中上クンは言う。これはすごい（？），四則演算の結果を本当にあいまい（＝ファジー）に表示してしまうのだ。日本語モードで1＋1を計算させると「だいたい2」。計算モードで計算させると「2.000001」。場内は大爆笑で，賞まで受賞したが，果たして実用性はあるのか？　でも，ボクは中上クンのギャグ・センスが好きだよ。

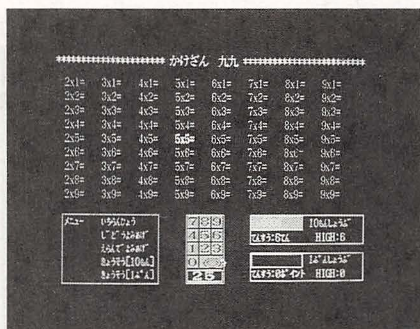
☆北海道地区大会・特別審査員メンバー

司会&特別審査員：山下　章（ゲーム評論家）
特別審査員（紹介順，敬称略）：
田口すみれ（九十九電機・プロスタッフ）
長谷部義信（パソコンショップハドソン・マネージャー）
谷口　進（ワールドインアオヤマ・専務取締役）
田中一志（ローランド・アドバイザー）
福田正和（株式会社ズーム・企画開発部グラフィックデザイナー）
野沢勝広（株式会社ハドソン・システム開発部・部長代理）
宮内裕司（コナミ株式会社・札幌営業所・所長代理）
竹田政司（ダットジャパン株式会社・代表取締役社長）
久木敏行（月刊コンプティーク副編集長）
高橋雄一（月刊マイコン・ライター）
古代祐三（ゲームミュージック・コンポーザー）
特別審査員長：奥　時雄（シャープ株式会社・電子機器事業本部システム機器営業部長）

☆北海道地区大会・エントリー作品一覧表

No.	作品名	部門	機種	応募者名	特徴／セールスポイント
1	ワルキューレの伝説（©namco）	ミュージック	X68000	中上　拓也	ナムコの業務用ゲームの音楽を，ハードの差を考えて，本物に似せるよう頑張りました
2	SPACEムカデ PRO68K	ゲーム	X68000	寺内　太郎	奥行きを持たせた，美しいスクロールが，このゲームの自慢です
3	DIAMONDS／プリンセスプリンセス	ミュージック	X68000	工藤　敏志	サンミュージカルの「Mu-1」を使用。曲の進行に合わせて画面が変わります
4	ファジー計算PRO68K	その他	X68000	中上　拓也	女子大生のようなファジーさを目指して作りました（笑）
5	SX-MEGATONE	その他	X68000	浜田　淳一	SXシステム上でMIDI FILEのリアルタイム演奏を可能にしたものです
6	SAND STORM	その他	X68000	瀬志本勇二	期待していてください！
7	会話. X	その他	X68000	福山　司	マイクで話しかけると，音声を認識したX68000と会話ができる！
8	Secret Rhythm／TMネットワーク	ミュージック	X68000	丸山　浩然	オリジナリティをだすことを目指しました。リアルタイム入力をしたパートもあります
9	X-DTP	その他	X68000	角島　秀輝	アプリケーション・ソフトの文字データと，画像データを自由に編集できるツール
10	かけ算九九競争	その他	X68000	得地　茂	X68Kの元気な声で九九が覚えられます。1分間競争と10問テストの能力判定機能つき

●ハドソン賞：賞状・副賞（同社ファミコン用ソフト）

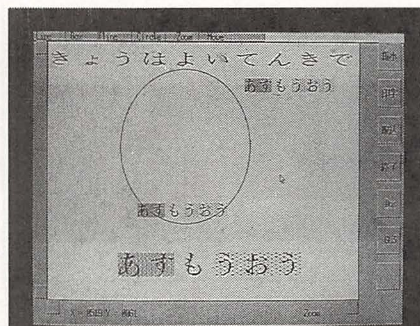


『かけ算九九競争』（得地　茂）

お父さんが子供のために作った，かけ算練習用ソフト。「一覧」モードを選ぶと，お父さんと子供の元気な声のサンプリングで，九九を読み上げてくれる。なんともほのぼのとした感じがGOOD。ゲーム形式にした「1分間競争」「10問テスト・モード」も用意されており，これで遊んでいれば，知らず知らずのうちに九九を覚えられる。キーボードを壊さないように，入力はすべてマウスで行なうようになっている。

●ダットジャパン賞：賞状・副賞（電子手帳）

●マイコン賞：賞状・副賞（アナログ・ジョイスティックXE-1AP）



『X-DTP』（角島秀輝）

X68000付属のワープロにはじまり，数々のアプリケーション・ソフト，市販のグラフィック・ツールなどの文字データと画像データを，画面上で編集できる高度なツール。イメージ・スキャナーから取り込んだグラフィック・データも扱える。もちろん，自分で編集したものをプリント・アウトすることも可能。大賞受賞作とならんで，ユーティリティ関係のレベルが非常に高かった。

●古代祐三特別賞：賞状・副賞（ベアナックル・ミュージック・テープ）

『Secret Rhythm／TMネットワーク』（丸山浩然）

YAMAHAのキーボードEOS（B-500）をMIDI音源として使用し，TMネットワークの曲を再現。EOSはTMが使用しているキーボードでもあるので，なかなか原曲に近い仕上がりとなっている。パートによっては，手引き入力した部分もあるとか。

●参加賞：X68000フロッピーアタッシュケース

『DIAMONDS／プリンセスプリンセス』（工藤敏志）

プリンセスプリンセスのヒット曲「DIAMONDS」を，ミュージック・ソフト「Mu-1」とCM-64を使って制作。作者の工藤さんは，ワールドインアオヤマの店員さん。

『会話.X』（福山　司）

特殊マイクによって入力された音声を，X68000が認識して，それに対応した返事を音声で出力してくれるという，これまた興味深いソフト。現段階では，作者の福山さんの音声用に調整されているという。しかし，作品紹介時に，特殊マイクが壊れてしまうというアクシデントがあり，リタイアとなってしまった。残念。

『ワルキューレの伝説 ©namco』（中上拓也）

ナムコの業務用ゲーム『ワルキューレの伝説』の音楽を，X68000の内蔵音源のみで再現。性能が格段に上であるハードで奏でられている曲なので，似せることだけを考えて作ったそうだ。

X68000芸術祭 作品応募規定

●作品基準

オリジナル未発表のプログラム，グラフィックス，コンピュータ・ミュージックなどであること（使用機種・言語を問わず）。

●部門

①ゲーム部門
②ミュージック部門（自作の曲／一般曲，ゲーム・ミュージックのアレンジ等。MIDIも可）
③グラフィックス部門（Z'ˢSTAFF，DOGA等のツールもなんでも使用可）
④その他部門（ユーティリティ／一発ギャグ／パフォーマンス／ビジネス利用／他）
※応募は，1部門につき1人1作（1曲）。1人で複数部門に応募するのは可。団体での制作も可。

●応募方法

プログラム・ディスクに住所／氏名／年令／職業（学校名・学年）／電話番号／開発にかかった期間／開発に使用・利用したツール名／セールス・ポイント／取扱上の注意／動作に必要とする特殊機材をそえ，各地区の応募先に郵送してください。

●応募資格

各予選ブロックの地域の住人であること。

■ 予選大会開催スケジュール

開催日	開催地	会　場	特別審査員出版社	対象都道府県	入選枠	応募・問い合わせ先	応募〆切日
9月8日	東北地区大会（仙台）	シャープ仙台ビル4Fホール（住所・電話番号は問い合わせ先と同じ）	Oh！X	青森・山形・岩手・福島・宮城・秋田	大賞1点	〒983 仙台市若林区卸町東3-1-27　シャープエレクトロニクス販売　東北統轄・パソコン担当，岡本部長・阿部課長　☎022-288-9111	8月23日
9月15日	中国地区大会（広島）	広島市西区民センター3F大会議室A（広島市西区横川新町6-1　☎082-234-1960）	I／O ログイン	鳥取・島根・岡山・広島・山口	大賞1点	〒731-01 広島市安佐南区西原2-13-4　シャープエレクトロニクス販売　中国統轄・パソコン担当，青木部長・石井担当　☎082-874-2282	8月30日
9月22日	北関東地区大会（宇都宮）	護国会館・平安の間（宇都宮市陽西町1-37　☎0286-22-3180）	マイコン	茨城・群馬・栃木	大賞1点	〒320 宇都宮市不動前4-2-41　シャープエレクトロニクス販売　北関東統轄・パソコン担当，岩田部長・川股係長　☎0286-35-1151	9月6日
10月6日	神奈川地区大会（横浜）	神奈川県労働総合センター5F大講堂（横浜市磯子区中原1-1-28　☎045-773-2250）	I／O アスキー	神奈川	大賞1点	〒235 横浜市磯子区中原1-2-23　シャープエレクトロニクス販売　神奈川統轄・パソコン担当，常次部長　☎045-753-5501	9月20日
10月20日	中部地区大会（名古屋）	シャープ名古屋ビル7Fホール（住所・電話番号は問い合わせ先と同じ）	Oh！X ポプコム	静岡・愛知・長野・岐阜・三重	大賞1点 入選1点	〒454 名古屋市中川区山王3-5-5　シャープエレクトロニクス販売　中部統轄・パソコン担当，山口課長　☎052-323-5111	10月4日
11月3日	北陸地区大会（金沢）	労済会館（金沢市西念1-12-22　☎0762-23-5911）	マイコンBASICマガジン	富山・石川・福井	大賞1点	〒921 石川県石川郡野々市町字御経塚町1096-1　シャープエレクトロニクス販売　北陸統轄・パソコン担当，小林担当　☎0762-49-1181	10月18日
11月10日	近畿地区大会（大阪）	シャープ本社4F第1集会室（大阪市阿倍野区長池町22-22　☎06-621-1221）	マイコン，アスキー，ポプコム，コンプティーク	滋賀・京都・大阪・兵庫・奈良・和歌山	大賞1点 入選2点	〒556 大阪市浪速区恵美須西1-2-9　シャープエレクトロニクス販売　近畿統轄・パソコン担当，岡本課長・細川係長　☎06-631-1181	10月25日
11月24日	首都圏地区大会（東京）	シャープ東京支社8Fエルムホール（東京都新宿区市ヶ谷八幡町8　☎03-3260-1161	マイコンBASICマガジン，Oh！X，ログイン，I／O	埼玉・山梨・千葉・東京・新潟	大賞1点 入選3点	〒162 東京都新宿区市ヶ谷八幡町8　シャープエレクトロニクス販売　首都圏統轄・パソコン営業部，福井部長・前田課長　☎03-3266-8248	11月8日
12月14日	九州地区大会（福岡）	KC会館2F大ホール（福岡市博多区博多駅前3-4-2　☎092-451-5971）	アスキー コンプティーク	福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄	大賞1点 入選1点	〒816 福岡市博多区井相田2-12-1　シャープエレクトロニクス販売　九州統轄・パソコン営業部，北山部長・岩崎課長　☎092-501-6806	11月29日
2月9日	補戦（大阪）	未定	ログイン	全国対象	入選2点	〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22　シャープ株式会社システム機器営業部　☎06-621-1221	1月24日

falcom

DINOSAUR



屍は土に還る――。戦場の土に灰を撒く者よ。
邪悪な想念の蠢く世界、城は魔霊たちの巣窟と化すのだ。泣き叫ぶ霊、浮かばれぬ魂たち……。
亡者たちは集い、汚れた魂は安らぎを求めて彷徨う。偉大なる王・ヤールは憎悪と契約を結び、
黄泉と現世との狭間で、冥府の審判を仰ぐだろう。混乱と破滅だけが与えられ、訪れし者たちは皆、狂い死ぬ。
回廊からは幾度も剣を抜く、擦れた音がきこえるだろう。同じ魂をもった者たちが引き寄せられては門をくぐる。
それは、たとえ祭殿に火が燈ろうと、いつ果てることもない。バラの精霊はささやく。悲劇の継承者をもとめて……。
あまりにも過酷な試練は、血に飢えた聖剣テスタロッサをもってしても拭なえる確証はない。
汝の中に闘将あらば、四つの魂とともに赴け。そこには崇高な儀礼も最早なく、
孤独な心を癒す隣人だけが汝の力となるだろう。

シリアスを追求した、本格派3D RPG

FM TOWNS 10月25日発売!!

PC-88シリーズ／PC-9801シリーズ好評発売中!!

ダイナソア

FM-TOWNS	3.5"2HD×3	■定価9,800円
＊ジョイスティック、キーボード対応　＊CDに対応しています。＊メモリが2MB搭載の場合、RAMに対応します。＊モデル1（1ドライブでメインメモリ1MB）では動作しません。＊ドライブが1台の場合、メモリーが2MB必要です。		
PC-9801 VM/UV以降・PC-286/386シリーズ	5"/3.5"2HD×3	■定価9,800円
PC-8801 SR/VAシリーズ	5"2D×7	■定価8,700円

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

Brandish

ブランディッシュ

蘇る感覚。ファルコム・アクションRPGの「進化」です。

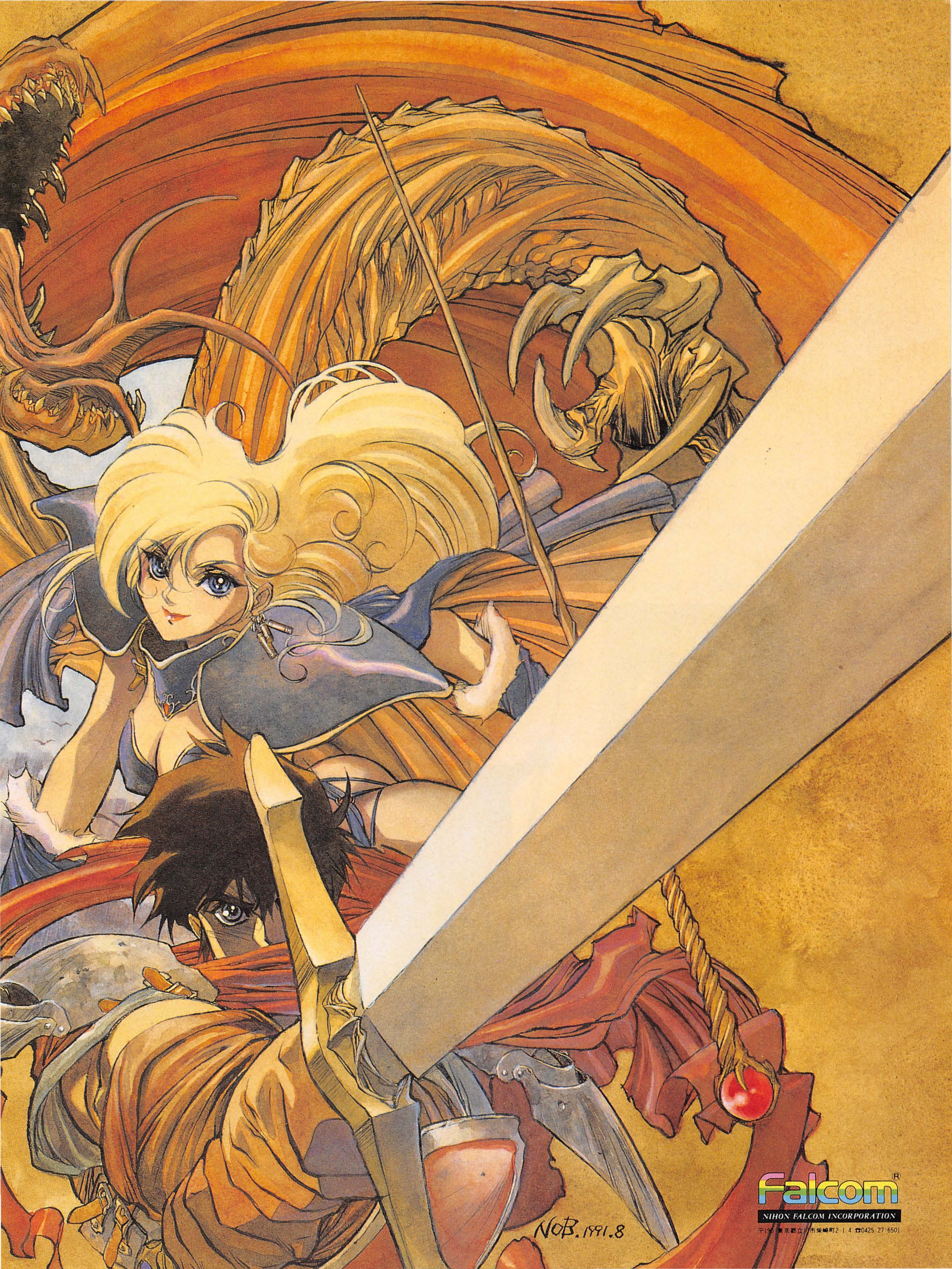
何もしなければ死ぬことはない、
何もしなければ何も始まらない。
そんな当り前の世界が、そこに存在する。
主人公はプレイヤー自身という言葉に忠実な世界がそこにある。
ファルコムが追い求めたゲーム世界のリアリティを
実現する、緻密なグラフィックとそれを生かすための技術。
地下迷宮を徘徊するおなじみの顔ぶれどもが、どこか違うと感じてしまうのは、
そこにファルコムのテクノロジーとスピリッツを加えたからだ。
フルマウス・オペレーティングで剣を振り、扉を開け、
さまざまなトラップをくぐりぬける。
歴代のザナドゥ、イース、ソーサリアンの面白さの感覚が蘇ってくる。
我はただ前進あるのみ、遥かなる地上の光を求めよ。
この世界で信じられるのは己の力のみである。

★9月14日頃より、お近くのパソコンショップにてデモ実演開始!!



ブランディッシュ

PC-9801シリーズ 10月25日発売決定!!


NOB. 1991.8
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社

大好評！パーフェクト・コレクション・シリーズ(2枚組)

PERFECT COLLECTION

SORCERIAN Vol.2

9/21発売

異常人気シリーズ
「パーフェクト・コレクション・ソーサリアンVol.2」完成。
定番のボーカル・バージョンや
ギンギンプログレのスーパー・アレンジ・バージョン、
前作より更にスケールUPした
ソーサリアンスーパー・メガ・ミックス・パート2!!

★初回プレス分のみ
カラー・ピクチャー・ディスクとなってますのでお買い逃しなく!!



CD◎(2枚組)KICA-1037〜38 税込¥3,800

Falcom

disc 1◆ Special Arrange Version

●盗賊たちの塔 1.塔 2.地底 3.屋上 4.メジャー・デーモン 5.シャドー・ドラゴン 6.封印
●暗き沼の魔法使い 7.暗き沼 8.レッド・ドラゴン
●ロマンシア 9.ロマンシア王国 10.ロマンシア城 11.アゾルバ王国 12.ヴァイデス
●紅玉の謎 13.森 14.モス・ジャイアント 15.平和な森
●暗黒の魔道士 16.ダンジョン 17.ゲディス 18.ブルー・ドラゴン
●呪われたクイーンマリー号 19.船内 20.上陸後 21.アーク・デーモン

disc 2◆ Vocal Version 1.ウィングに気を付けて メデューサの首より「森」
2.永遠の祈り 天の神々たちより「天上界」 3.Secret Paradise 失なわれたタリスマン「森」
New Age Version 4.オアシス 5.エンディングII
Super Arrange Version 6.コンバット 7.地下ダンジョン(失なわれたタリスマンより)
8.地下ダンジョン(ルシフェルの水門) 9.SORCERIAN SUPER MEGA MIX Part 2

好評発売中!!



パーフェクト・コレクション
ソーサリアン

「パーフェクト・コレクション・ソーサリアン」その1とも言うべきアルバム!!
何ってったって、オビに書かれている応募券で ソーサリアン・オルゴールが抽選で当たるのだ
パーコレVol.2だけ持っててもダメですよ。

CD◎(2枚組)KICA-1033〜34 税込¥3,800

O.V.A「イース」全7巻完結記念!!

LD BOXイース限定発売決定!



完全予約限定版/9月20日予約締切!
セット価格●税込¥20,000
(税抜¥19,417)
㊟バラ売りはいたしません

Line Up
●DISC1
「序章」「ハダルの章」
●DISC2
「トバの章」「ダビーの章」
●DISC3
「メサの章」「ジェンマの章」
●DISC4
「ファクトの章」(完結編)
ボーナス・スペシャル バージョン

10/21 発売

LD KILA 9001~4/4枚組4面/全面カラー/各面30分/STEREO DIGITAL/各CAV

LDだけに付いてくる超豪華、極美麗 8 大特典!!

1. オリジナル特製テレフォンカード(50度)
2. ㊙設定資料(全ストーリー付)全7巻完成記念ブックレット(大型〈29cm×29cm〉8ページ)
3. イース オリジナル(LDサイズ)92年版フルカラーカレンダー
4. 特製永久保存用カートンボックス
5. 各巻フルカラー・ジャケット付
6. サイド8にボーナス・スペシャルバージョン収録(杉本理恵・J.D.K. Bandイメージビデオ 他)
7. 全話チャプター付
8. アンケートにお答え頂いた方の中から抽選で300名様にイース・グッズプレゼント!

LDだからこんなに美しい
●オリジナル・ネガからのニュープリント
●オールデジタル編集

KING VIDEO

発売元●キングレコード株式会社 お問い合せ先●キングレコード株式会社映像ソフト営業部 ☎03-3945-2114

好評発売中

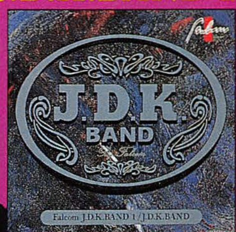


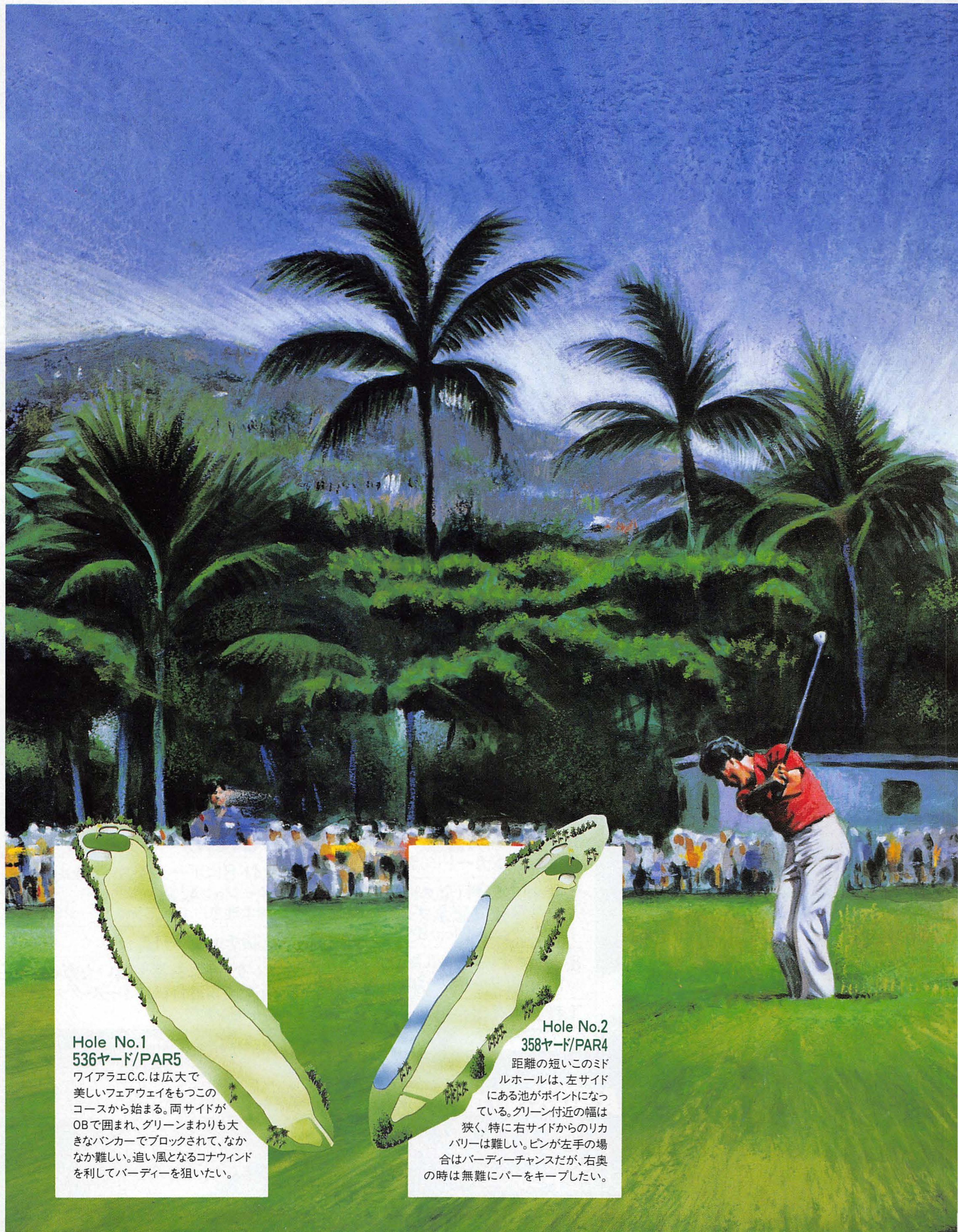
J.D.K. BAND入魂の第2弾!
Falcom J.D.K. BAND 2
ダルク=ファクトの逆襲

1. SPEEDY'S COMING from「ドラゴンスレイヤー」戦闘 2. MOON SCAPE from「スタートレーダー」
3. MYSTERIOUS MOMENT from「イース」 4. SHAKE YOUR HEADS from「ソーサリアン」地下ダンジョン・ルシフェルの水門
5. 竪琴 from「ソーサリアン」 6. DOWN THE WIND from「ドラゴンスレイヤー」フィールド 7. KILL OR CURE from「イースIII」最強の敵
8. 冥府の審判 from「ダイナソア」試練の塔 9. RE-COLLECTION from「戦国ソーサリアン」帰還 10. OVER THE TOP from「イースIII」Wanderes from Ys

CD KICA-1035/税込¥3,000

◆J.D.K.BAND記念すべき1st.アルバム!!
Falcom J.D.K.BAND 1
CD KICA-1019
税込¥3,000



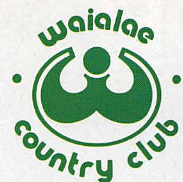


Hole No.1
536ヤード/PAR5

ワイアラエC.C.は広大で美しいフェアウェイをもつこのコースから始まる。両サイドがOBで囲まれ、グリーンまわりも大きなバンカーでブロックされて、なかなか難しい。追い風となるコナウィンドを利してバーディーを狙いたい。

Hole No.2
358ヤード/PAR4

距離の短いこのミドルホールは、左サイドにある池がポイントになっている。グリーン付近の幅は狭く、特に右サイドからのリカバリーは難しい。ピンが左手の場合はバーディーチャンスだが、右奥の時は無難にパーをキープしたい。



LICENSED BY
WAIALAE COUNTRY CLUB

NEW 3D GOLF SIMULATION

ワイアラエの奇蹟™

海外名門ゴルフコース 第2弾 好評発売中!

■PC-9801シリーズ
■PC-286/386シリーズ
(5/3.5″2HD)●コースガイド付
標準価格 ¥7,800(税別)

※「ワイアラエの奇蹟」は同一メディアの「遥かなるオーガスタ」が必要です。
「ワイアラエの奇蹟」単体では作動いたしません。

Masters
LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB
NEW 3D GOLF SIMULATION
遥かなるオーガスタ
■PC-9801シリーズ
■PC-286/386シリーズ
標準価格 ¥12,800(税別)

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
●3Dゴルフに関するお問い合わせは、NEW 3D GOLF事務局まで PHONE:052-773-7757



KOEI

伊賀忍VS信長。

リコエイションゲーム

伊忍道

打倒信長

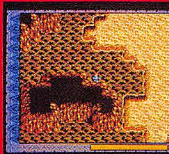
PC-9801シリーズ
9月発売予定



PC-8801SR以降:9,800円
withサウンドウェア(CD付):12,200円
●CD:KECH-1014:3,000円(税込)



乱世に潜む影達の伝説が動き出す。
楽園・伊賀を落とされた忍びの怒りは、仇敵・信長に突きささる……!
光栄自慢のリコエイションゲーム第3弾は迫力の戦国ドラマ。
RPGとSLGをミックスして、何度でも楽しめる自由な展開が魅力。
怒濤の一大スペクタクル、ついに9801シリーズでも登場!!









■リコエイションゲームとはロールプレイングゲームとシミュレーションゲームの面白さをひとつにした新しいゲームです。



信長の野望

武将風雲録

●PC9801シリーズ・PC-8801SR以降・X68000:9,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円
●ノート型専用ソフト:9,800円 対応機種:PRONOTE/98NOTE/Dyna BooK/THE BOOK/FM Note Book
●MSX2(ディスク版)9,800円・MSX2(8メガROM版):11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200～14,200円
●ハンドブック:1,860円/小説信長の野望 覇王の海上要塞:1,500円(税込)/小説信長の野望:1,500円(税込)
●サウンドウェア CD:KECH-1007 3,000円(税込)
●信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ:4,980円(税込)



信長の野望・武将風雲録

武将ファイル

武将達のプロフィールを
すべてこの一冊に!
史上最大級のスケール、
絢爛豪華な文化を伝える
一大戦国武将絵巻!

9月下旬刊行予定

●A5判 184頁 定価1,860円(税込)



2チームコントロールで多彩な戦術を可能にした、激烈リアル タイム シミュレーション。

DUEL98に戦国シナリオ登場!

比類なし、これぞ日本のあくてぃぶしみゅれぇしょん

(リアルタイム自動制御＝ごちゃきゃらシステムS.L.G.)

- ●部隊移動を盤面式に簡略化、２部隊入れ替え式のDUEL98システムとあいまって、集団戦を超リアルに再現。
- ●謙信、信玄、両サイドのシナリオを継続して行うデュアルキャンペーン方式。
- ●全員にレベル制復活。しかし疲労によるパワーダウンがあるので無敵キャラは存在しない。
- ●盤面での部隊の動きが、より戦略的になった。敵が参戦してくるため、拠点のうばいあいは熾烈をきわめる。
- ●兵士全員に“旗”を持たせる事が出来るので、リアルタイムの戦闘がよりみやすくなった。

DUEL98

川中島

PC98/286シリーズ　**好評発売中！**

シナリオ2枚組5,800円（DUEL98が必要です）

セット5枚組9,700円

K.S.K.ゴチャキャラシリーズ

R.P.G. シルバーゴースト（元祖ゴチャキャラ）	PC-88X1シリーズ	8,800円
R.P.G. ファーストクイーン	PC-98X68000シリーズ	8,800円
R.P.G. ファーストクイーンII	PC-98/286シリーズ	8,800円
S.L.G. DUEL	PC-88シリーズ	8,700円
S.L.G. DUEL MC対応版	PC-88シリーズ	9,000円
S.L.G. DUEL川中島シナリオ（セミオート付）	タケル専用	3,800円
S.L.G. DUEL 98（2部隊コントロール可能）	PC-98シリーズ	8,700円



クレソフト
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197
星野第二ビル302号 ☎048(646)0660

お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。

●デザイナー＆プログラマー募集中！

龍が吠える、牌が砕ける興奮のタイルアニメーション＆SE

MIDI対応の大迫力サウンド

花札牌、ファンタジー牌等8種類の豊富な牌バリエーション

十二支を形どった新配列12種類を加え牌レイアウトも合計13種類！

3つのモードに6つのゲームで遊び方イロイロ

コンストラクション機能搭載　新ゲーム"ドラゴンズアイ"

PC-9800シリーズ
好評発売中
FM-TOWNS版10月発売予定

SUPER SHANGHAI 海
DRAGON'S EYE

SHARPハイパー電子システム手帳 DB-Z（X-68000 J-3100 MSX2 ＊TAKERUにて販売）

株式会社ホット・ビィ

〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F　TEL.03-5261-3903

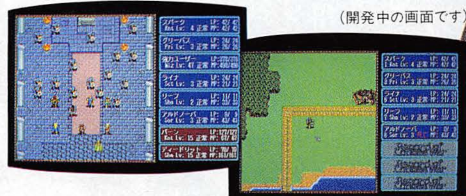
HOT·B

ロードス島戦記 II 〈五色の魔竜〉

近日発売
PC-9801シリーズ
VM/UV以降（要640KB RAM）

予価 9,800円

原作：安田　均／水野　良
キャラクター原案：出渕　裕


（開発中の画面です）

ターボコンバットやSNPCを加えた8人パーティーなどなど…
前作から大幅に進化したファンタジーRPGの自信作がまもなく完成します。

Record of Lodoss War

ロードス島戦記 灰色の魔女

- 68000
- PC-9801VM/UV
- PC-88VA
- MSX2/MSX2＋

好評発売中
標準価格 9,800円
MSXはアスキーの商標です。



■標準価格に消費税は含まれておりません。お買い上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
■通信販売ご希望の方は、住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。



Humming Bird Soft™
株式会社 エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 TEL 06(315)8255

募集要項

SPSスタッフ若干名募集

さぁ、自信があるなら迷わないでドーンと来い!! 君の実力見せとくれ。

其の一、CGデザイナー
条件：絵が描けること。仕事内容＝キャラクター等の作成や修正。

其の二、ミュージック プログラマ
条件：音痴じゃないこと。仕事内容＝ゲーム音楽の作曲や編曲、更にプログラムが組めれば言うことなし。

其の三、プログラマ
条件：X68000、PC9801においてアセンブラでプログラムが組めること。PCエンジン/スーパーファミコン/メガドライブ/ファミコン等幅広い分野でプログラムが組めたらなおけっこう。

仕事内容＝ゲーム開発、移植開発等。

勤務地　株式会社 エス・ピー・エス
〒960 福島県福島市太平寺字過吹24－1
※福島市内に在住できる方。

勤務時間　9：00～18：00

給与　当社規定により優遇いたします。昇給年1回、賞与年2回。

休日　日曜・祝祭日・お正月・お盆休み

応募方法

『就職希望』と明記し、72円切手を同封のうえ、人事課(大和)までお申し込み下さい。
追って案内書を送付いたします。

問い合わせ

☎0245-45-5777

1982 ／ 1983 ／ 1984 ／ 1985 ／ 1986 ／ 1987 ／ 1988 ／ 1989 ／ 1990 ／ 1991

- 株式会社エス・ピー・エスを設立
- 「MZ-CAL」を発売
- 日本初の対局将棋「王将」を発売
- 「HP王将」を発売
- 最強の本格対局将棋「棋太平」を発売
- アドベンチャーゲーム「リ・バース」を発売
- 株式会社コナミの「グラディウス」をX68000のバンドリングゲームソフトとして移植製作
- 高機能パソコン通信ソフト「JET ターボターミナル」を発売
- 株式会社ナムコのRPG「ザ・リターン・オブ・イシター」を移植発売
- X68000用高機能パソコン通信ソフト「た～みのる」を発売
- 通信ソフト「た～みのる2」を発売
- X68000用ホストプログラム「HOST PRO68K」シリーズを発売
- 株式会社ナムコのスポーツゲーム プロテニス「ワールドコート」をX68000に移植発売
- 新社屋完成
- 株式会社ナムコのスポーツゲーム プロ野球「ワールドスタジアム」をX68000に移植発売
- 株式会社ナムコのアクションゲーム「メルヘンメイズ」をX68000に移植発売

株式会社 エス・ピー・エス

〒960 福島県福島市太平寺字過吹24-1
☎0245-45-5777

会社概要

設立／1982年3月
資本金／450万円
年商／1億3千万円(平成2年度決算期)
本社所在地／
〒960　福島市太平寺字過吹24－1
代表取締役社長／今野 智久
従業員数／8名　プログラマ 6名
　営業 1名
　庶務 1名

事業内容

- コンピュータゲームソフト開発販売
- ソフトウェア販売
- OA機器販売

dexter
Designers & Experts Computer Software

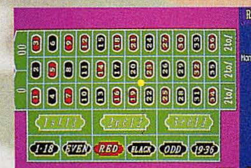
The SUPER LAS VEGAS II



インディアンポーカー
お互いが手札を額に当て、相手の表情を読みながら賭けていくゲーム。
ボーカーフェイスに騙されてはいけないが、演技力が時には名勝負を生むことも……。

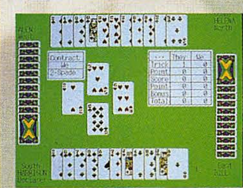
その一瞬、君はラスベガスにいる。

ザ・スーパーラスベガスII
PC-9800シリーズ／X68000
（5"2HD, 3.5"2HD）（5"2HD）
新発売 定価12,800円（消費税別）
〈特製トランプ付〉

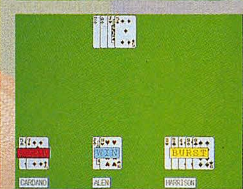




ルーレット
ルーレットを転がる目が運命を分ける。賭け方によって倍率が変わるので、繊細さを覗かせながら、ここぞというときにビッグに稼ぐ。これが粋なカジノ流。



コントラクトブリッジ
高度なテクニックと鋭い読みも、ツキとタイミングを見事に呼び込んでこそギャンブルの醍醐味を味わえる。これぞ名実ともにカードゲームの最高峰だ。



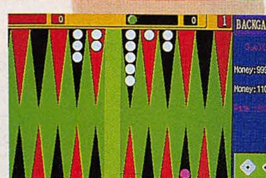
ブラックジャック
本場カジノでは「トゥエンティ・ワン」と呼ばれる。カードの合計点が21になるようにする。プロのディーラー相手に情け容赦は無用だ。



ドローフォー
通称〝UNO〟と呼ばれる人気赤丸中のカードゲーム。役札を使い、早く手札をなくした人が勝ち。残り一枚で大どんでん返しのエキサイティングも待っている。



セブンスタッドポーカー
配られる7枚の中から5枚を選び、勝負を挑む。相手の手の内を読みながら、自分との駆け引きを楽しむ。強気と出るか、弱気と出るか、カード次第で気分を変えたい。



バックギャモン
ダイスを振るのはプレイヤーの君だ。駒を動かし、相手より先に上がれば勝ちという一種のスゴロク。決め手は読みの深さ。インテリジェンスを集中させろ。

ゲーム内容
コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモン／チンチロリン／クラップス／ルーレット

●画面写真は開発中のものです。



君に授けられたのは、ギャンブル疑似体験。舞台は夢と現実が妖しく交錯するラスベガス。ビギナーからマニアまで、カジノのうまみも恐ろしさもたっぷりと用意して、手に汗握る、強力ラインアップだ。主人公、ハリソンガドナーに扮する君。名打てのギャンブラーとして馳せるか、後ろ姿も寂しくラスベガスを去るか、彼の運命は君にゆだねられているのだ。さあ、一獲千金を夢みてチャレンジ。これがスーパーラスベガスIIの世界だ！

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル 問い合せ先 ☎03-3839-4711（代表）
日本デクスタ関西株式会社 〒556 大阪市浪速区恵美須1-4-19ベースビル5F 問い合せ先 ☎ 06-646-1130（代表）

●日本デクスタのソフトウェアは全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は現金書留にて日本デクスタ宛へお申し込みください。

パイプ ドリーム
Pipe Dream

せまりくる水にハラハラドキドキの連続！

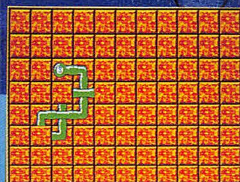
も、もれそ〜っ！

その名もパイプドリーム。ランダムに現われる７種類のパイプをうまくつなげていきスタートパイプから流れ出てくる水をこぼさぬようにすればＯＫなんだけど、そこというのも、つなげるパイプにはその面ごとに規定数なるものがあって、その規定数分パイプをつなげられなければ面クリアにはならないんだ。
そしてこの規定数は先に行くに従って数が増えてくるから結構大変なんだ。さらに輪をかけて、流れる方向が決められている一歩通行パイプや最後に必ずつなげなくてはいけないエンドパイプなんていうのも登場するので大騒ぎ！流れ出た水は迫ってくるし、そりゃもうパニック寸前！まっ、適度にハラハラドキドキの連続があるからこそ、この手のゲームは面白いんだけどね。

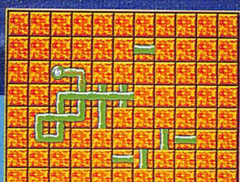


PC-9801 VM以降(要384KB以上)
PC-8801 SR以降

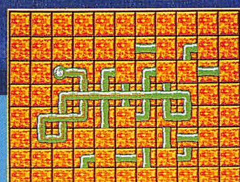
9月20日発売！



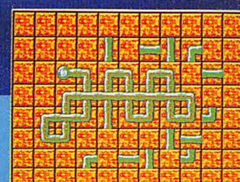
↑すべてはこのスタートパイプから始まるのだ！水が流れだすまでの短い時間に、最初のほうで時間稼ぎのためのヒネリを作っておこう。



↑単にパイプをつなげて行くんじゃ、つまらない。十字パイプの出現を待って、いらないパイプは回りに置こう。十字パイプのみ横一列につなげるのだ。



↑次に流れの方向を考えて、十字パイプの回りに曲ったパイプを並べて行こう。何だかだんだんすごい並べ方になってきたなぁ〜。



↑どうだいっ、完成だ〜。十字パイプをフルに利用した、交差交差の連続で高得点まちがいなしのつなげ方だぞ！十字パイプの使い方がミソだぞ。



ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F TEL 045-931-0151

標準価格￥7,800(税別)

KONAMI

今年は、サタデー・スペシャル

コナミレーベル★ファンの集い

10.5 SAT	10.12 SAT	10.26 SAT
名古屋・ハートランド	**大阪・協栄生命ホール**	**東京・天風会館**
名古屋市中区栄1-4-33◆地下鉄:伏見駅下車	豊中市新千里西町1-1-10◆千里中央駅下車	文京区大塚5-40-8◆地下鉄:護国寺駅下車

★各会場とも
15:30開場➡ **入・場・無・料** (定員になり次第〆切り) ➡開演16:00

◉ご来場の方全員にプレゼント進呈!

◉「ゴエモン音頭」カラオケ大会!豪華賞品多数!(出場者は当日受付)

★内容(予定)■矩形波倶楽部スペシャル・ライブ■クイズ大会■カラオケ大会■他にもいろいろ計画中!!







▲写真は昨年のコナミレーベル・ファンの集い

お問い合わせ先
●名古屋:キングレコード名古屋支店☎052(251)8691
●大阪:キングレコード大阪支店☎06(531)5224
●東京:キングレコード/ニューメディアソフト制作部☎03(3945)2122

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM シリーズ

コナミレーベル 秋の 2大作登場!!《絶賛発売中》

すべては、この旋律で始まった！ マダラ「GMシリーズ」第3弾！

コナミ矩形波倶楽部を中心にアレンジを手がけたフル・アレンジ・バージョン！

なぞなぞ鈴木氏サウンド・プロデュース

MADARAスペシャル 魍魎戦記



1. 聖神邪〜Escape Road
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：プレイバック半沢
2. 真王!! 復活の予言（妖星BGM）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：中西長谷雄
3. 戦士の旅立ち（Mapl メインBGM）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：安斎直宗
4. レインツリー（レインツリー）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：畑 亜貴
5. おだやかな光の中で（村BGM）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：安斎直宗
6. Fighting human's way（バトル）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：なぞなぞ鈴木
7. Snow Island（雪のステージ）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：プレイバック半沢
8. チョウリョウバッコの城（チョウリョウバッコの城）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：安斎直宗
9. 禍耳幽羅の城（ダンジョン2）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：畑 亜貴
10. ENDING THEME（エンディング）
   作曲：コナミ矩形波倶楽部／編曲：中西長谷雄

★初回特典：CDサイズ・シール付

CD KICA-7504 税込¥2,800

ギターがうなり、ラップがはじけるドラキュラ・サウンド！ Nazo²プロジェクト第2弾はこれだ！

新立体音響システムRSS採用（3曲）

ドラキュラ PERFECT SELECTION パーフェクト・セレクション



1. Beginning
2. Mad Forest
3. Bloody Tears
4. Clockwork
5. Flash Back
6. Demon Seed
7. Prelude
8. Vampire Killer
9. Dwelling of Doom
10. Voyager

- 編曲：入江 純
- 作曲：コナミ矩形波倶楽部
- 演奏：Nazo²プロジェクト

CD KICA-1036 税込¥3,000



コナミレーベル インフォメーション

このたび、めでたく"コナミレーベル・インフォメーション"という企画を始めました。
これはお便りしてくれた方全員に、コナミレーベルの最新情報をキャッチしていただこう!! というものです。
その他、矩形波についての質問等も受けつけていますので、必ず返信用の62円切手同封の上、
下記の宛先まで送って下さい。

〈宛先〉 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社「コナミレーベル・インフォメーション」係

BARE KNUCKLE



ベア・ナックル CD：ALCA-181 ¥2,500(税込)

交響組曲「アクトレイザー」オーケストレーション 和田 薫
CD：ALCA-182 ¥2,500(税込)



「古代祐三の意欲作2題。」

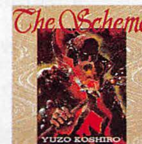
Synphonic suite from
ACTRAISER

Conductor & Orchestration : KAORU WADA

9·21 ON SALE

YUZO KOSHIRO

DISCOGRAPHY



「ザ・スキーム」
CD：25A2-8



「ザ・スーパー忍&ワークス」
CD：25A2-53



「アクトレイザー」
CD：ALCA-105



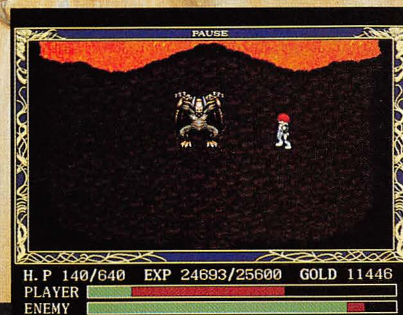
「ミスティー・ブルー」
CD：ALCA-123

マイコンソフト

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

息をのむ美しいビジュアル。ナチュラルなサウンド。
パソコンゲームの新たな発展を求めて、
「イースI」をベースにX68000の優れた表現力を
最大限に活かしました。





Ys
イース

冒険者を夢みる少年，アドルは，ある日興味深い噂を耳にした。最近，海を隔てたエステリアの国で，魔物が数多く出現し「悪魔の塔」が姿を現わしたという。
エステリアといえば銀の輸出で名だたる国。
高まる好奇心に突き動かされ，何者かに導かれるように，アドルはエステリアの港町ミネアへと向かった。しかし，そこに待ち受けていたのは意外な運命であった…。
これは，後に伝説的な冒険家として名をはせた「アドル=クリスティン」の最初の冒険の記録である。

X68000ユーザー待望の「イース for X68000」ついに発売!

2HD 5インチ・フロッピー・ディスク 2枚組　　標準価格9,600円(税別)

発売元／電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)



続々登場!スーパーCDロムロムソフト。



大ヒット「ドラスレ」シリーズのRPG最新作。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/10月25日発売予定/
希望小売価格6,800円(税別)

©日本ファルコム ©1991 HUDSON SOFT
©1990 Falcom



オリジナル面をくわえて最強の「ポピュラス」登場。

ポピュラス ザ・プロミストランド

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/10月25日発売予定/
希望小売価格5,800円(税別)

©1989,1990 Bullfrog Productions
©1989,1990 Electronic Arts



超リアルな動きのアクションゲーム大作。

プリンス オブ ペルシャ

スーパーCDロムロムソフト

リバーヒルソフト/11月8日発売/
希望小売価格6,800円(税別)

©ブローダーバンド ©1991リバーヒルソフト



ケルト神話を題材にしたファンタジーRPG巨編。

天　使　の　詩

スーパーCDロムロムソフト

RIOT日本テレネット/10月25日発売/
希望小売価格7,400円(税別)

©TELENET JAPAN 1991



CDロムロムの代名詞的ソフトの続編ついに登場。

天外魔境Ⅱ卍MARU

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/年内発売予定/
価格未定

©1991 HUDSON SOFT ©1991 RED

Huカードも CDロムロムも音楽CDも、デュオでカンペキ。



バニラちゃん登場。最新麻雀アドベンチャー。

バニラシンドローム

CDロムロムソフト

日本物産/10月上旬発売予定
希望小売価格6,900円(税別)

©NIHON BUSSAN CO., LTD.



6,000問の難問奇問。
クエスト&パーティーモードも最高。

クイズアベニュー2

CDロムロムソフト

NECアベニュー/10月上旬発売予定/
希望小売価格6,000円(税別)

©NEC AVENUE, LTD. 1991



人気の競馬ゲームがPCエンジンに登場。

ワールドジョッキー

Huカードソフト

ナムコ/9月20日発売予定/
希望小売価格5,800円(税別)

©(株)ナムコ



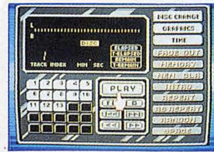
驚異のビジュアルシーン満載!
CDグラフィック。

ヴ　ァ　リ　ス　Ⅲ

CD・Gソフト

東芝EMI/好評発売中/
希望小売価格2,800円(税別)

©1990(株)日本テレネット ©1990新日本レーザーソフト



PCエンジンDUOなら、多彩な機能でミュージックCDだって、とことん楽しめる。

※画面は音楽CD、CD・Gのコントロール画面です。





誕生。DUO

PCエンジン デュオ　標準価格59,800円(税別)

CDの興奮と感動がさらに加速!驚異の進化を遂げた、一体型ニューマシン。

スーパーCDロムロムシステムを搭載し、あのCDロムロムがPCエンジン本体と強力合体。アクセス回数を大幅に減らし、アニメーションなどのグラフィック機能、効果音などのサウンド機能を数段パワーアップ。デザインもコンパクト&スタイリッシュに。史上最強の新次元エンターテイメントマシン、それがPCエンジンDUOだ。

9月21日発売!

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

NEC

時代はデュオを待っていた。

DUOの世界をさらにひろげる多彩なオプション群。



あらゆる場所でのプレイをサポートする、4.3インチの大型高画質液晶TV。

PCエンジンDUO用液晶モニター

9月21日発売予定/
標準価格79,800円(税別)

バッテリーパックと急速充電器のセット。	バッテリーセット	年内発売予定/ 標準価格27,800円(税別)
連続4時間の電源をDUOに供給する充電池パック。	バッテリーパック	年内発売予定/ 標準価格12,800円(税別)
車のシガーライターソケットから電源を供給。	カーアダプター	年内発売予定/ 標準価格5,980円(税別)
AV入力端子のないTV用の接続ユニット。	RFユニット	発売中/ 標準価格4,980円(税別)

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



スポーツ感覚溢れる競馬アクション「ワールドジョッキー」がPCエンジン版で登場。鮮やかなグラフィック、4人同時プレイ、さらにウォッチモードで、競馬場気分をおもいっきり満喫してください。

PC Engine

ワールドジョッキー

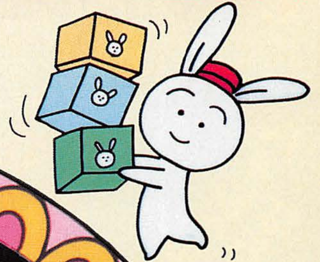
9月20日発売 5,800円(税別)

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

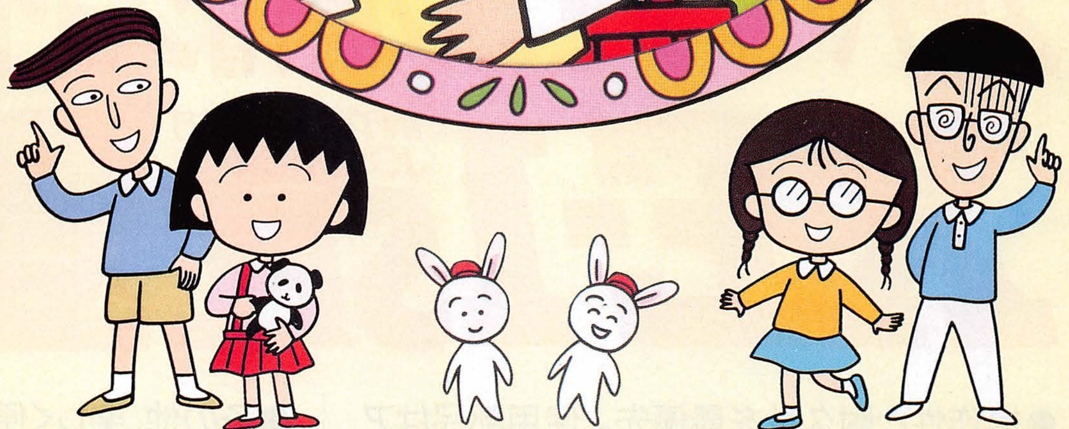
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

namcot

まる子もお買い物競争しに行こうよ。







4にんは こんどのにちようびに
かいもののきょうそうをすることになった。

『それでは さいしょの もくてきちを
きめてください。
みほのまつばら

まるちゃん
▶ルーレット もちものをみる
カードをつかう まわりをみる
みんなのようす しみずしのちず

おもちゃのマスダヤ
もちきん 39772円

チェロQ	うりきれ
アメリカンヨーヨー	うりきれ
▶スライモ	600円
わらいぶくろ	800円
キュービックループ	1200円
LSIゲーム	3000円

『スライモですね。
これでいいですか?
▶はい
いいえ

平成一番の人気者、「ちびまる子ちゃん」が、ファミコン用ゲームになって登場。清水市を舞台に、いつもの4人組が、ちょっぴり風変わりな買い物競争を繰り広げます。最高4人までプレイできてしまう、すごろく型パーティーゲーム。

ファミリーコンピュータ™用カセット

ちびまる子ちゃん
うきうきショッピング

10月4日発売 5,800円(税別)

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

マイコンソフト

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

優れた操作性と耐久性、
高精度で多機能。

ハイレベル・ユーザーのニーズに応え、
なおかつ初心者にも扱いやすい。

スーパーファミコンのための
スーパーコントローラーが
ついに登場！

すべりやすい所でも高い
グリップ力を発揮する
特殊ラバー搭載

パソコンジョイスティックにも
使えるポート搭載(※3)

ジョイスティックが
さらに進化した。

スーパーファミコン専用ジョイスティック

XE-1 SFC INTELLIGENT JOYSTICK 登場！

●操作性と耐久性を最優先。使用部品はアーケード・マシンと同等。

●新開発「アークボタン」(※1)の採用による,手に負担をかけないトリガボタン配列。

●1チップ・マイコン搭載により，多機能，操作の簡素化，低価格を実現。

●必要な機能はすべて搭載。

ユーザーの手に合わせて，トリガボタンの働きを自由に変更可能。

多彩な連射モードを自由に設定・調節できる。

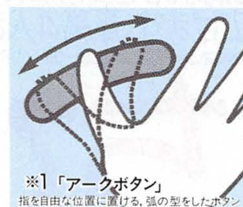
各設定は液晶ディスプレイ(※2)の指示で簡単操作。

電源を切っても各設定を約1ヶ月間保持。再設定の手間を省略できる。

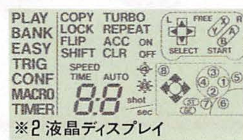
●その他，楽しく便利な機能を満載。

スティック4-8方向切替，オート・フィッティング連射機能，パソコンとのデータ転送，マクロ定義機能，プレイ時間制限機能，連射スピード測定機能etc…

(※3)パソコンジョイスティックとして使用する場合は機能が限定されます。接続ケーブルは付いていません。



※1「アークボタン」
指を自由な位置に置ける，弧の型をしたボタン



※2 液晶ディスプレイ

XE-1 SFC INTELLIGENT JOYSTICK

予定価格 13,200円(税抜き)

平成3年10月24日 発売

外観，仕様等は予告なく変更する場合があります。

発売元：電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

マイコンソフト情報

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス　©NAMCO　標準価格6,800円
これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューティングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューティング

スペースハリアー　©SEGA　標準価格6,800円
〝Welcome to the fantasy zone.!!〞敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快3Dシューティング！

源平討魔伝　©NAMCO　標準価格7,800円
歴史を裏側から描く(?)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技

ドラゴンスピリット　©NAMCO　標準価格8,800円
連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたBGMが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューティング。

ボスコニアン　©NAMCO　標準価格6,800円
宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した8方向スクロール・シューティングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のBGMは必聴の価値あり。

アフターバーナー　©SEGA　標準価格9,200円

敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の3Dシューティング。XE-1AJ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

ファンタジーゾーン　©SEGA　標準価格7,800円

パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューティング・ゲーム。

モトス　©NAMCO　標準価格7,800円

知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

バブルボブル　©TAITO　標準価格7,200円

可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのMTJ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！

ギャラガ '88　©NAMCO　標準価格8,200円


2方向シューティングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！
多彩な敵キャラクターや美しいBGM，そしてBGMとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〞これら全てをX68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！



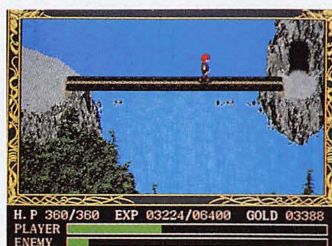
イース
X68000ユーザー待望の「イースforX68000」好評発売中

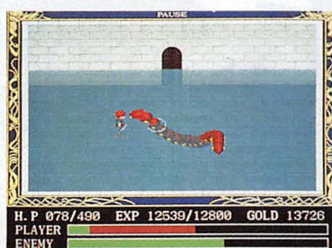
5インチ2HD 2枚組　標準価格9,600円

息をのむ美しいビジュアルのナチュラルなサウンド。冒険者夢みる少年アドル=クリスティンの限りない冒険が始まろうとしている。6冊のイースの書の謎がキミにせまる本格派RPGゲーム。





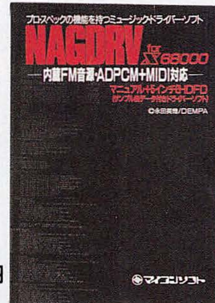




X68000用ミュージックドライバ「NAGDRV」

FM・ADPCM・MIDI音源を自由自在にコントロールできる常駐型ミュージックドライバです。プロレベルのスペックに対応した独自のMMLを持ち、高品位のミュージック・プログラミングができます。サンプルデータ14曲付き。

5インチ2HD1枚組2,800円
好評発売中



「キャメルトライ」
ただいま開発中!

チラつきゼロのスムーズな回転、一定時間内にボールをゴールまではこぶアクションゲーム。

©TAITO
9月下旬 発売
8,800円(予価)



周辺機器カタログ



アナログジョイパット
XE-1AP
標準価格13,800円(税別)

手のひらにぴたりフィットする斬新なフォルムに、抜群の操作感覚。サイバースティックXE-1AJのコンパクトタイプです。メガドライブにも対応。
(ソフト側がアナログ対応になっている必要があります)



3トリガースタンダードジョイスティック
XE-1ST2
標準価格5,900円(税別)

パソコン・セガ家庭用ゲーム機にマルチ対応したハイグレードジョイスティックです。ご好評をいただいた「XE-1ST」を改良し、操作性、耐久性を高めました。



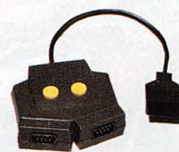
連射ジョイスティック
XE-1PRO
標準価格 9,500円(税別)

パソコン専用ジョイスティック。トリガースピードはソフトに最適の位置がセットできる様スライドボリュームになっています。ユーザーの立場に立った思想が光るジョイスティックです。



スーパーファミコン用ジョイスティック
XE-1SFC
INTELLIGENT JOYSTICK
予定価格13,200円
10月下旬発売

任天堂スーパーファミコン専用のジョイスティック。4ビットマイコン搭載により多くの機能をコンパクトにして液晶モニタで各設定が可能になりました。新開発アークボタンにより手になじみやすいトリガ配列にしました。



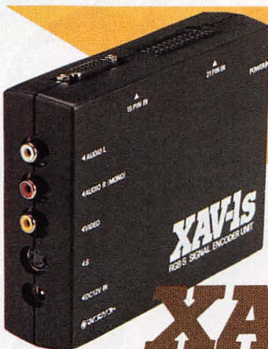
ファミコン用ジョイスティックアダプター
X-F1
標準価格1,800円

XE-1PRO/XE-1STなどをファミリーコンピューターに接続するためのアダプターです。スタート，セレクトボタンも装備。



ファミコン用ジョイスティック
XE-1 FC PRO
標準価格8,900円

XE-1PROの機能はそのままに，スタート，セレクトをつけて，ファミコン専用のジョイスティックに仕上げました。



S端子変換ユニット
XAV-1s
標準価格8,100円(税別)

15kHzで立ち上がっているゲームなどを家庭用S端子にて大型モニターで見る事ができる変換ユニット。
(PC-88、FM-TOWNS、X68Kなどの15kHz対応のソフトウェアが対象となります。)



アナログRGBユニット
XMD-1 RGB
標準価格4,900円(税別)

いままでビデオ出力でしか見れなかったメガドライブの画面を、アナログRGBモニターで鮮明に見ることができるユニットです。21ピンRGBマルチ又は15ピンアナログRGBに対応。(アナログRGB時には15kHz対応のモニタが必要)

オーディオ・ミキシング・ケーブル
標準価格1,300円



X68000のヘッドホン出力とMIDI楽器などの"PHONE"出力を合成してステレオ・ミニジャック1系統にまとめるケーブルです。

マウスマット
標準価格1,900円



積層構造で操作性と耐久性を追求，多くの不満を解消しました。高精度の使用にも耐えられるマウスマットです。



《会員会社一覧》

- ㈱アートディンク
- ㈲アーマット
- ㈱アカウンティングソフト
- ㈱アシスト
- アシュトン・テイト㈱
- ㈱アスキー
- ㈱アドミラルシステム
- ㈲アルシスソフトウェア
- イーディーコントライブ㈱
- イマジニア㈱
- ㈱イメージテクノロジー研究所
- ㈱インターコム
- インテリジェント・システムズ・ジャパン㈱
- ㈱ヴァル研究所
- ㈱ウィンキーソフト
- ㈱エー・アイ・システムプロダクト
- エー・アイ・ソフト㈱
- ㈱エー・エス・ピー
- ㈲エーシーオー
- エーピー・サーブ㈱
- ㈱エス・ピー・エス
- エデュカ㈱
- ㈱エニックス
- FA・システムエンジニアリング㈱
- ㈱エム・エー・シー
- ㈱エルゴソフト
- ㈱オービックビジネスコンサルタント
- ㈱大塚商会
- ㈱金子製作所
- ㈱カプコン
- 亀島産業㈱
- ㈱管理工学研究所
- ㈱キャリーラボ
- ㈱ギャラクシー
- ㈱クエスト
- ㈱クリエイトトーワ
- ㈱クレオ
- ㈲呉ソフトウェア工房
- グレイト㈱
- ㈱グローディア
- ㈱ケーエスピー
- ㈱ゲームアーツ
- ㈱光栄
- ㈱工画堂スタジオ
- ㈱構造システム
- ㈱コスモス・コンピューター
- コナミ㈱
- ㈲コマキシステム研究所
- ㈱コンパイル
- ㈱コンピュータ・ニュース社
- サイバネットシステム㈱
- ㈱サムシンググッド
- 山陰ソフトウェア㈱
- ㈱ザイン・ソフト
- ㈱シーアンドシー
- ㈱シー・エス・ケイ
- シエラオンラインジャパン㈱
- システムサイト
- ㈱システムセンター
- ㈱システムソフト
- ㈱システムハウスミルキーウェイ
- ㈱シャノアール
- ㈱新学社
- ㈱新企画社
- ㈲シンキング・ラビット
- ㈱ジー・エー・エム
- ㈱ジェイディック
- ㈱ジェプロ
- ㈱ジャスト
- ㈱ジャストシステム
- ㈱数研塾ネットワークシステム
- ㈱スキャップトラスト
- ㈲スタジオパンサー
- ㈱ステラシステム
- ストラットフォードコンピューターセンター㈱
- ㈱ズーム
- ㈱セガ・エンタープライゼズ
- ㈱ソフトウイング
- ㈱ソフトウェアジャパン
- 創歩人コミュニケーションズ㈱
- ソフトバンク㈱
- ㈱ソフトヴィジョン
- ㈱ソフトプロ
- ソフト屋しゃんばら
- ㈱タケル
- 大学生協東北事業連合
- ㈱ダイナウェア
- ダイナミック企画㈱
- ダットジャパン㈱
- ㈱ツァイト
- ㈱ティーアンドイーソフト
- ㈱テクノソフト
- テックソフトアンドサービス㈱
- デービーソフト㈱
- ㈱デイアイエス
- デザインオートメーション㈱
- ㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
- ㈱電波新聞社
- ㈱東京コンピューター・システム
- 徳間書店インターメディア㈱
- 日本エス・イー㈱
- ㈱日本科学技術研修所
- 日本化薬㈱
- 日本クリエイト㈱
- 日本コンピュータシステム㈱
- ㈱日本テレネット
- 日本デクスタ㈱
- 日本ナレッジ・ボックス㈱
- 日本ファルコム㈱
- 日本マイコン販売㈱
- 日本ワードパーフェクト
- ㈲ハウテック
- ㈱ハドソン
- ㈱ハル研究所
- ㈱バックス
- ㈱パーシモン
- パーソナルメディア㈱
- パル教育システム㈲
- ヒーズ・ジャパン㈱
- ㈱日立ハイソフト
- ㈲ビーピーエス
- ビクター音楽産業㈱
- ㈱ビッツー
- ピー・シー・エー㈱
- ㈱ファミリーソフト
- ファルコン㈱
- ㈲風雅システム
- ㈱フェイザーインターナショナル
- 富士ソフトウエア㈱
- ㈱富士通ビー・エス・シー
- ブラザー工業㈱タケル事務局
- ㈱ブレイングレイ
- ㈱ブロダーバンドジャパン
- プログラム企画サービス㈱
- ㈱ボーランドジャパン
- ㈱ポニーキャニオン
- マイクロウェア・システムズ㈱
- ㈱マイクロキャビン
- マイクロソフト㈱
- ㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
- マイクロプローズジャパン㈱
- ㈱まつもと
- 緑電子㈱
- ミリオンエンタープライズ㈱
- メガソフト㈱
- ㈱メタテクノ
- ㈱モーリン
- 森本紘章法律事務所
- ㈱ライトスタッフ
- ㈱ラウンドシステム研究所
- ㈱ランドコンピュータ
- ㈱リード・レックス
- ㈱リギーコーポレーション
- ㈱リバーヒルソフト
- ㈱リョーサン
- ロータス㈱

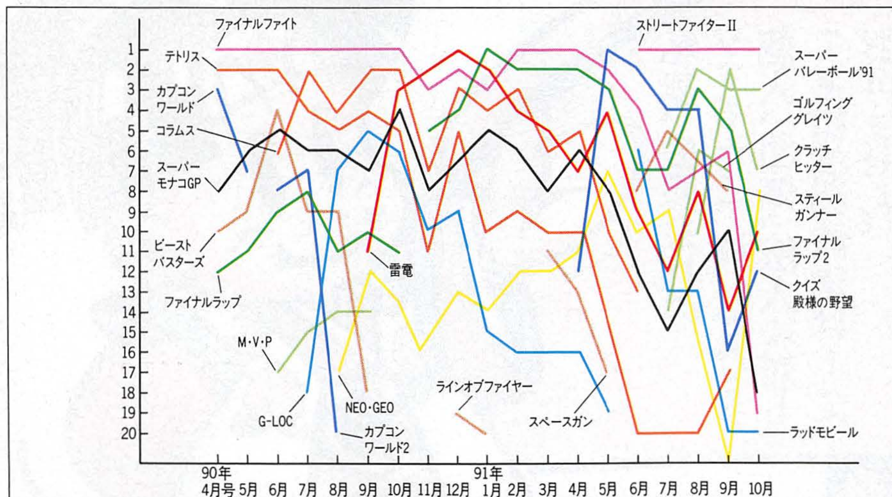
顧問弁護士　森本紘章

〈91.7.24現在〉

7月24日現在、156社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

特別企画 ロングラン・ソフトの魅力を徹底研究

――アーケード・ゲーム編――



今月は先月のパソコン・ゲーム編に引き続きアーケード・ゲーム編をお送りしたいと思います。

本誌のスーパーソフト・ホット・インフォメーション，ビデオゲームのページの人気ランキングは，「チャレンジ！ハイスコア」に参加している全国100店以上のゲーム・センターの協力を得て，インカム（売り上げ）の動向を調査し，その月の人気ゲームをまとめたものです。いろいろな雑誌でもこういったランキングを見ることができますが，地域的な偏りもなく，これほど多くのデータをもとに集計されているランキングは他には見ることができないでしょう。

毎月毎月，たくさんのゲームが発売され，人気のないゲームはほんの一瞬（ひどいときは2週間ほど）で消えていってしまうアーケード・ゲーム業界の現状。その下剋上の激しさといったら「厳しい，厳しい」と言われている他の家庭用ゲーム，パソコン・ゲームのさらに上を行くものではないかと思われます。

そんな中で，このランキングに長期にわたって好成績をおさめているソフトというのは，プレイヤーを引きつける何らかの魅力を持った作品であるはずです。ここではそんなソフトをいくつか選びだし，その魅力の源を多少なりとも探ってみたいと思います。

アーケード・ゲームの性格上，ジャンルごとに分割，そして際立って好成績をあげているソフトがある場合はそのソフトの内容に関して，また，際立ったソフトがない，または複数に及ぶ場合はそのジャンルの傾向などについてまとめてみました。

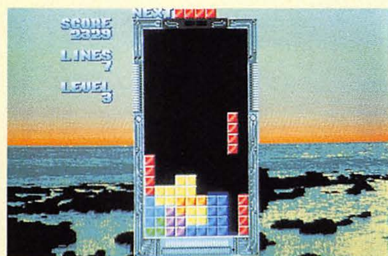
ゲーム・センターに立ち寄ったときなどの参考になれば幸いです。

（やんま）

頭を使え！手を使え！ ―パズルゲーム―

●テトリス セガ

サンキュー，パジちゃん！ 大人から子供まで幅広く遊ばれた不屈の名作●



思考をフルに活用せよ！

アクション・パズルゲームです。画面上方より落ちてくる7種類のブロックを積み上げていき，フィールド上で横に隙間なく積むと，そのラインは完成となり画面から消えます。消えたライン分だけ，上に乗っていたブロックは下へ落ちてくれます。このラインをいくつ作れるかが目的となっています。ブロックが画面の上まで積み上がるとゲーム・オーバーです。

HOW TO PLAY

操作方法は単純明快。レバーで，落ちてくるブロックを左右に移動させ，ボタンでそのブロックを回転させて，適切な場所に，適切な形でフィールドに設置していくのです。レバーを下にいれると，ブロックが高速で下に落ちるようになっています。この単純な操作が，『テトリス』の持つ，無限の魅力をプレイヤーに伝えてくれるのです。

『テトリス』ブームはいまだ健在！

『テトリス』は発売後，ゲーム・センターに一大ブームを巻き起こしました。プレイするために覚えなくてはならないむずかしいルールは，一切不用。たよりなのは正しいブロックを，正しい場所に置くための判断力と思考力，それに徐々に速くなるブロックの落下スピードに対応するための反射神経のみなのです。まさに大人から子供まで楽しめる内容ですね。

自分の実力が一目でわかるというのも，魅力の一つでしょう。プレイ中に完成させたライン数が，イコール自分の実力となっているからです。友だち同士，同僚同士で，自分のライン数を比べあうことによって，ある種の勝負を手軽にすることができるのですから。

また，自分の思考力との戦いにおもしろさを感じたプレイヤーも多いでしょう。プレイすれば，その分だけ確実にうまくなるのですから，どこまで自分の思考力を伸ばせるのか，試してみたくなるのも当然のことでしょう。

このような要因により，『テトリス』は，ゲーム・センターから遠ざかっていた大人や，女性などを呼び込んだのです。大人や女性の客層を呼び込むことにより，ゲーム・センターの持つ雰囲気を，より明るく一般的なものにしてくれました。発売後，数年を経た今でも，『テトリス』を設置しているゲーム・センターが数多くあるのは，それだけ多くのプレイヤーに愛されているからなのです。アクション・パズルの魅力の深さを，教えてくれた1作でしょうね。





『コラムス』も忘れてはならない

『テトリス』発売後，その人気に便乗し，さまざまなアクション・パズルゲームが世に登場しました。しかし，その混乱期を抜けた作品は，そう多くありません。『コラムス』（セガ）は，そんな作品の一つです。このゲームでは，プレイヤーは落ちてくる宝石を縦横斜めに，3個以上同一色に並べることが目的となっています。『テトリス』とはちがった思考を要求されるため，これまたヒットとなった作品です。そのほかにも，『クォース』（コナミ）や最近では『洗脳ゲーム・テキパキ』（東亜プラン）などが発売され，僕たちを悩ませてくれています。 （佐久間亮介）

格闘ゲームが現在の主流!? ーアクション・ゲームー

●ファイナルファイト カプコン

細部まで凝った格闘ゲームの名作●



誰も予想しなかった大ヒット

89年に発売された格闘アクション・ゲームです。当初『ストリートファイター'89』の名で発表されましたが，ゲーム・システムが異なるため『ファイナルファイト』に改名され，発売されました。前作のファンは期待していたものとのちがいから，最初は敬遠していました。が，ひとたびやりこんでみると，それは別タイプのゲームとして，空前の大ヒットとなりました。

HOW TO PLAY

個性ある3人のキャラクターのうち1人を選択し，8方向レバーと2ボタンで操作します。基本はハーフ・トップビューの横スクロール。キャラクターは画面内を8方向に動き，攻撃ボタンとジャンプ・ボタンを駆使して敵を倒し，右へ右へと進んでいきます。また攻撃，ジャンプ・ボタンを同時に押すことにより無敵の必殺技をくれつさせます。

簡単操作だが難度はかなり高い内容

それまでの同タイプの格闘ゲームはというと古くはテクノスジャパンの『熱血硬派くにお君』『ダブルドラゴン』，近年ではセガの『ゴールデンアックス』などがありました。そして『ファイナルファイト』の登場となったわけですがパッと見ただけでは今までの格闘ものとあまりかわりばえはしていません。しかし，プレイしてみれば従来のものになかったすばらしい点がたくさん織り込まれたゲームだということがわかってくるはずです。

まずカプコン最新のCPシステムの性能をこれぞと見せつける大きなキャラクターたち。どれもこれもまさしく生きているように，なめらかで多彩な動きをみせてくれます。また効果音もすばらしく，ハガー市長の「うおおおぉ！」という声が耳に焼き付いている人も多いはずでしょう。しかしグラフィック，サウンド系が優れているだけでは真の名作とはなりえません。

完成されたゲーム・システムがあったからこそ大ヒットを産んだのだと思います。横の間合いとタイミングだけの戦いであったそれまでの格闘モノに対して，『ファイナル～』は連射していればたいていの雑魚は横から近付くことができないようになっています。また，上下から敵に近付くことで敵をつかみ，投げることができるのですが，投げている間は自分が無敵となるのです。ですから，多くの敵に囲まれたときでも，1人つかむことができさえすれば，たちまち形成逆転できるというわけなのです。



以上あげたことを見てみると自分が無敵と化す簡単なゲームのように思えてきますが，敵はそれ以上の強さ，数で攻めてきます。この自分の強さと敵の強さとのバランスがけっこう絶妙で，最初はわけのわからないうちに終わっていた人も，やりこむうちに，クリアするまでやめられなくなってしまうのです。まさにハマっていくという言葉があてはまります。

また，それ以外の細かい部分も忘れてはいけません。この細かい部分こそが他の格闘ものの追随を許さない点といってもよいでしょう。雑魚も含めて敵の体力が表示されること，敵に攻撃を当てたときに当たったマークがでること，自分がやられて復活するとき敵がみんな倒れてくれることなどなど，本当に無視してもかまわないと思われがちな部分ですが，十分気を配ってくれています。

後発のゲームでも，この細かい部分をおろそかにしたため，そのまま消えてしまったものが多数あるのですから。

（解せないクン）

●ストリートファイターII カプコン

今年最大のヒットはまちがいない！●



魅力いっぱいの格闘ゲーム

8方向レバーと6個のボタンというむずかしい操作系でありながら，8人の多彩なキャラクター，それぞれのキャラに40種類以上割り当てられた豊富な技，個性あふれる必殺技など，魅力いっぱいの内容で大ヒット中の格闘ゲームです。その人気は，すべてのゲームファンを巻き込んでしまったのではないかと思われるほど。対コンピュータだけでなく，人間同士の対戦ができるのも，ヒットを続けている要因となっています。

HOW TO PLAY

8人の個性的なキャラクターの中から1人を選びゲーム・スタート。世界各地にいる強者7人＋4人と対戦し，真の格闘家を目指すのが目的です。8方向レバーで自キャラを操作し，パンチ，キックそれぞれに強，中，弱と対応した計六つのボタンで技を繰りだします。レバーとボタンの組み合わせによって，各キャラ特有の必殺技をだすことができます。また対戦プレイもできます。

8人のキャラのバランスが絶妙！

『ファイナルファイト』のときは，そのヒットをまったく予想できなくて苦い思いをしました。しかし『ストII』はちがいました。これは確実にヒットする，今年2月末のAOUショーで見たとき，だれもがそう確信したことでしょう。

CPシステムのパワーを存分に見せつける美しいグラフィック，細かくなめらかに描かれたキャラのアニメーション，奥行きのある背景，まずビジュアル面でボクたちの目は画面に釘ずけにされました。ここまで美しい画面が可能なのか，カプコンのCPシステムの表現力は今までにも驚かされてきましたが，今回の驚きは別格ともいえるものだったのです。

そして画面を見ているうちに，多彩，かつ個性的な技を繰りだす8人の格闘家たちの活躍に魅了されました。闘う戦士たちの姿はプレイする者，そして，見ている周りのギャラリーさえも魅了し，息を飲むほどの熱い闘いが繰り広げられているのです。

その8人の中には前作にも登場したリュウもいる，ケンもいる，謎のインド人もいる，かわいい中国娘もいる，相撲とりやプロレスラーまでいるではないですか。それもこの8人全員を，自分の操作するキャラとして選ぶことができるというから，またまた驚き。そしてムラムラっと闘争心までかきたてられるのです。

そして，プレイ後は，さらに自分の確信を確実なものとしていました。これはまちがいないぞ，と……。



プレイして何よりも驚いたのが，キャラ8人のバランスです。どのキャラも一長一短，それぞれの強さがほとんど均等にバランスよく設定されているのです。今でこそキャラ負けというものが明らかになってきていますが，ここまでの練り込みは尋常ではありません。キャラが8人になったということは，そのテストにかかる苦労も8倍かかるはず，ここまでバランスを調整するには並々ならぬ努力があったにちがいありません。

あとで聞いた話ですが，カプコン社内でもこの『ストリートファイターII』の対戦が1日何試合も行なわれているそうです。これを聞いて，なるほどな，と納得すると同時に，ふと思うことがありました。はたして，他のメーカーのゲーム・クリエイターたちは自分のゲームで楽しむことができるのでしょうか？　ただ利益追及のために苦しみながらゲームを作っているのではないでしょうか？

万人に受けるゲームを作るならば，まず自分でプレイして楽しくなければいけないはず。ぜひとも他のメーカーにもそのことをわかってもらいたいものです。

（やんま）

スピード！スリル！本物の迫力を手軽に ードライブ・ゲームー

●スーパーモナコGP セガ

超高速でモナコの町を駆け抜ける！●



本物志向のプレイヤーに応えて登場

「ハイエンターテイメント・ゲーム」と銘打って発売されたこのゲームは「より本物志向になってきたプレイヤーのニーズに応えたゲームを」というコンセプトのもとで開発されました。7速のセミ・オートマチック・ミッションを採用，シートの動きやハンドルのテイクバックに空気圧を利用したりと，セガのシミュレーション性への追求がいたるところに見られます。

HOW TO PLAY

ギアをオートマチック，4速マニュアル，7速マニュアルの3種類の中から選んでゲーム・スタート。ハンドルとアクセル，ブレーキで自車を操作する。ギア・チェンジはハンドルの裏のチェンジ・レバーで行ないます。レース中，スタート・ラインを越えるところで自車の順位が規定のポジション以下だとゲーム・オーバーとなってしまいます。

リアルさと手軽さのバランスのよさが売り

ゲームにはリアルさが必要です。とくにドライブものなど，現実にあるものを題材としている場合，プレイヤーはゲームにおいての疑似体験をしようとゲームに挑むわけですから，リアルさは必要不可欠のものとなってきます。

ですが，このリアルさばかり追及したゲームができたとしたらどうでしょう。

たとえばドライブものの場合，クラッチをつなぎそこなったらすぐにエンスト，カーブではすぐにスピン，コースアウトしたらステアリングがいかれ，飛ばしすぎれば燃料切れ，敵車と接触したら一発でゲーム・オーバー……これではとても普通の人はお金を入れる気になりません。

ゲームはリアルさだけでなく，誰でも簡単にプレイし，簡単に楽しめるという，手軽さも大変重要なものなのです。

この手軽さ，そしてこのリアルさが非常にバランスよく詰め込まれたゲーム，それが『スーパーモナコGP』といえるでしょう。

このゲームをプレイしてどんなリアルさを感じられるのか。それはF-1ドライバーの心理的感覚に関する点がもっとも大きいのではないでしょうか。たとえば，美しいモナコの風景の中，狭いコースをフェンスぎりぎりで駆け抜けていく壮快感。セガの体感ゲームでよくみられるスプライトを多用することで表現されたスクロール抜群のスピード感。そして，F-1の最新技術であるセミ・オートマチックを使いこなす優越感。また，背後から迫りくる敵車をガードし，自分の位置をキープしなくてはいけないというポジション・リミット制の緊迫感。





ここまで実際のF-1ドライバーが感じている心理的感覚までをもシミュレートしたドライブ・ゲーム。それがこの『スーパーモナコ～』なのです。

そして，それをプレイヤーが不快に感じることなしにゲームとして成り立たせているのです。

このバランスのよさが『スーパーモナコGP』のヒットの理由だと思います。（やんま）

●ファイナルラップ2 ナムコ

人間同士の対戦プレイで熱さ120%！●



F-1ブームの波に乗って大ヒット

『ファイナルラップ』は昨今のF-1ブームの真っただ中に発売され，簡単な操作性，通信機能での対戦の熱さから学生などを中心にして幅広い層に支持を得た作品です。

今年の春にはコースが四つに増えた『ファイナルラップ2』が発売され，さらに人気が持続。年末発売予定の『ファイナルラップ3』のコースを早々と募集したのは記憶に新しいところです。『～3』が発売されることを考えれば，まだ当分の間，FLの人気は衰えることはないでしょう。

HOW TO PLAY

ハンドルとアクセル，ブレーキ，シフトレバーで自車を操作。コースを4周して順位を競います。

『ファイナルラップ2』では鈴鹿の他に，アメリカ，イタリア，モナコの三つのコースが選べるようになりました。多人数でプレイする場合，コースは多数決で決められます。

対戦を盛り上げる設定のうまさ

『ファイナルラップ』がヒットしたせいか，このゲームのあとにたくさんの通信機能搭載ゲームが発売されました。『WGP』(タイトー)，『パワードリフト』(セガ)，『ダートフォックス』(ナムコ)，『ラストサバイバー』(セガ)，『ウイニングラン鈴鹿GP('91)』(ナムコ)，『GPライダー』(セガ)，『レーシングビート』(タイトー)……。

しかし，まだ『ファイナルラップ』を越える通信ゲームはでていないと言ってもよいでしょう。それはゲーム・センターでのプレイヤーの反応や，ランキングを見れば明らかです。あとを追った通信ゲームはもうほとんどがその姿を消し，残っているのは本家の『ファイナルラップ』ぐらいになってしまいました。

なぜ他の通信機能を使ったゲームが『ファイナルラップ』に勝てないのでしょうか?それは，設定のうまさがあるからではないかと思います。

『ファイナルラップ』では自車のランクが下位になればなるほど，タイヤのグリップがよくなりスピンしにくくなります。それと同時に，順位の高いマシンよりも速いスピードがだせるように設定されているのです。これによって，上の順位のプレイヤーのスピードは落ち，下の順位のプレイヤーのスピードは速くなります。4周という短い周回数の中でも，非常に激しい順位争いが繰り広げられることができるのです。

この設定のうまさ，そしてハンドルとアクセル，ハイとローのシフトレバーだけ（ブレーキはあってないようなもの）という簡単操作があったからこそ，幅広い層のプレイヤーに『ファイナルラップ』が受け入れられたのではないでしょうか。





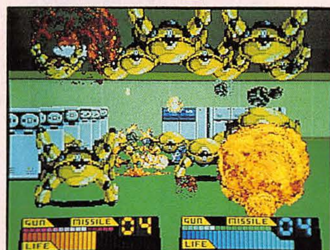
他の通信ゲームにはまだこの対戦を盛り上げる要素を見ることはできません。また，あったとしても，『ファイナルラップ』ほどのインパクトを与えられなかったのでしょう。

まだ『ファイナルラップ』をプレイしたことのない人は，必ず友達をつれてゲーム・センターへ行きましょう。そのほうがきっと盛り上がると思います。

（やんま）

撃って撃って撃ちまくれ！　ーガン・シューティングー

●スティールガンナー ナムコ　SFっぽい舞台設定と演出が魅力●



近未来の対テロリスト特殊部隊になりきれ！

舞台は，近未来の凶悪な犯罪が続発するアメリカの一都市。スティールガンナーとは，対テロリストの特殊部隊で，最新型戦闘用パワードスーツを装備した，戦闘のプロフェッショナル集団なのです。プレイヤーはこのスティールガンナーに所属しているガルシアかクリフになりきって，国際テロ組織シュツルムの野望を打ち砕くことがゲームの目的になっています。

HOW TO PLAY

2人同時プレイ，途中参加可能。銃を動かし，敵に照準を合わせてトリガーを引きます。コントローラの横にはもう一つボタンがついていて，決まった数だけ画面内の敵を全滅させる特殊兵器を撃つことができます。ライフ制で，面クリアしたときのヒットレート（命中率）によってライフが回復。空港，研究所，秘密工場，市街地の全4面構成になっています。

これからのガン・シューティングは演出がよくないとね

とにかくゲームがはじまってから終わるまで，撃って撃って撃ちまくれるのが，このガン・シューティングのいいところです。何も考えずに，でてくる敵に照準を合わせて撃ちまくる，他のジャンルのゲームにはない爽快感があると思います。仕事に疲れたときや，なにかイヤなことがあったときにプレイすると，スカッとしちゃいますもんね。

とくにこの『スティールガンナー』の場合は弾切れもなく，演出面でも凝っているのでプレイヤーにうけている作品です。

演出面というとグラフィック面では，今までSF物やホラー物が主流でした。画面の中からは気持ち悪い怪物がとめどなく現れる。プレイヤーはそのグラフィックに驚いて銃を撃ちまくるといった感じでした。ところがこの『スティールガンナー』は，漫画やアニメで育った子供達をターゲットにしたのか，SFロボット物になり，敵がかっこよく登場したり，変形したりと演出もグラフィックも変わってきました。

爽快感が売りのジャンルなだけに，ごちゃごちゃしたルールをつけると売れなくなってしまうので，やはり演出が凝っているっていうのが最大の売りになるのでしょう。

これからの作品は変わった仕掛けの物や，あっと驚かせるような迫力あるグラフィック，プレイヤーを飽きさせない演出なくして，ヒットはありえないんじゃないかなと思います。

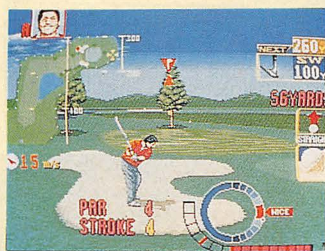


多人数でできるようになってから人気

ガン・シューティングというジャンルはタイトーの『オペレーションウルフ』ではじまりました。最初はそれほどでもなかったのですが多人数同時プレイができるようになってから，人気が少しずつ上がってきたようです。去年あたりから他のメーカーも，このガン・シューティングというジャンルを無視できなくなったようで，つぎつぎとこのジャンルのゲームを発売しはじめてきました。やはり他のメーカーとのちがいをだそうと必死のようで，今後も演出面，サウンド面に凝った，魅せるガン・シューティングが多くでてくることでしょう。（石井弘一）

演出に力が入る

●スポーツ・ゲーム●



汗と涙をモニタから感じろ！

スポーツとコンピュータ・ゲームは切っても切れない仲。世界初のコンピュータ・ゲームであるアタリ社の『ポン』がテニスや卓球のルールをまねた時点からそのつながりがはじまったようです。以後，数多くのゲームがスポーツの興奮を再現すべく制作されてきました。

それはコンピュータの技術の進歩にともない，よりリアルに，より複雑に進化していきます。きっといつかはモニタから汗を感じることができるゲームがでてくるにちがいありません。

より本物に近くなっていくスポーツ・ゲーム

毎年，毎年，いったいいくつの野球ゲーム，サッカーゲーム，ゴルフゲームがでていることでしょう？なぜ，こういったゲームを作り続けるのでしょう。それはだせば必ずある程度の収益が見込まれるジャンルだからです。

今までのスポーツ・ゲームというものは，限られたハードの中で，どうやったら本物の気分を味わえるのか，どうやったら決められた操作の中で本物に近い動作をさせられるのか，そういったことを摸索していたように思います。視点を変え，操作方法を変え，といった具合いにです。

ですが，最近はそういったことは究まりつつあるようで，最近発売されたスポーツ・ゲームの操作方法や，画面が，どれもほとんど変わりないということがそれを証明しているのではないでしょうか。

しかし，ただ今までと同じようなことをやっていたのではプレイヤーは見向きもしてくれません。最近はハードの進化にともない，その見せかたなどの付加価値のほうに重点をおく傾向にあるようです。

たとえば，先日発売された『ゴルフィンググレイツ』（コナミ）では，新開発の画像処理チップを使い，まるで鳥になったかのような浮遊感のある画面を実現しています。

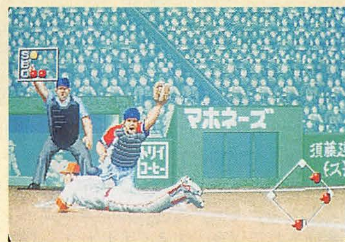
また，『ハットトリックヒーロー』（タイトー）では，グラフィック画面，キャラクターの縮小機能を利用して，まるでカメラのズーム画面を見ているかのような迫力のあるゴールシーンを実現しています。

そして，『クラッチヒッター』（セガ）では，チームや選手の名前に本物を使い，そのデータは公式のものを使用しているのです。

今後，ハードの進歩しだいでもっと変わった演出がでてくるかもしれません。また，もっとちがった操作方法がでてくるのかもしれません。スポーツ・ゲームの進化には目の離せないものがあると思います。

（やんま）


▶ゴルフィンググレイツ（コナミ）

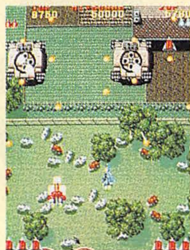


▶クラッチヒッター（セガ）

昔も今もシューティングは爆発だ！ ーシューティング・ゲームー

●雷電 セイブ開発／テクモ

縦スクロール・シューティングの爽快感を！●



東亜型のおもしろさをそのまま引き継ぐ

『鮫！鮫！鮫！』など個性的なシューティングを開発し続けている東亜プラン。パワーアップ式のショット，危機回避の強力なボンバーの二つを持ったシューティングは，今や「東亜プラン型」とさえ言われるようになりました。そして同タイプのシューティングがつぎつぎと発売される中，東亜型のおもしろさの要素を見抜いたのが『雷電』だったのではないでしょうか。

HOW TO PLAY

8方向レバーとショット＋ボンバーの2ボタンで自機を操作。危険と思ったときにボンバー・ボタンを押せば広範囲に爆発が起こり，危機を脱してくれます。

自機は通常のショットとミサイル系の武器を同時に持つことができ，敵を倒すとでてくるアイテムを取ることにより選択，パワーアップができるシステムになっています。

雷電の爆発が好きぃぃ！

「雷電と同時期に発売されたシューティングを2作あげろ」という問題があったとしたら，キミはすぐに答えることができるかな？　ちょうどこの『雷電』が発売された頃がシューティングのラッシュの時期。本誌90年8月号でも3タイトル徹底比較なんて企画をやりましたよね。

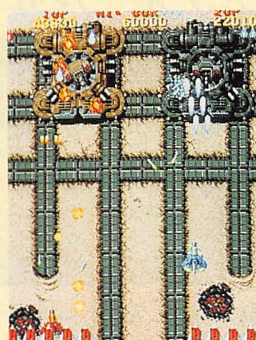
では答えを発表しましょう。答えは『トライゴン』（コナミ）と『アイレム・エアデュエル』（アイレム）です。そういえば一緒に並んでいたようなって気がするでしょ。

ところが，今見てみるとどうでしょう。つい最近までのランキングに残っていたのは『雷電』のみ。激しいシューティング競争を勝ち抜いて生き残ったのは『雷電』だけだったのです。

これは『雷電』の並々ならぬバランスのよさ，そして完成度の高さを物語っているのではないでしょうか。

さて，『雷電』のどこにそんな魅力があるのかといいますと，まず手軽にプレイできる点。そんな複雑な操作もいらず，何かを覚えなくちゃいけないってこともない。100円を入れてパッとゲームができるというところが一般の人にも大きく受けた点だと思います。

そして2番目に，難易度のバランスのよさ。最初は1面最後，あるいは2面まで行けるぐらいですが，回を重ねていけばそれにしたがってどんどん先に進めるようになる（本当は進めないけど，そう思わせることができる）。そこらへんのバランスが絶妙なのではと思います。



そしてもう一つあげるとするならば「爆発パターンと爆発音」ですね。他にも，BGMがいい，当たり判定がしっかりしている，グラフィックがきれい，などなど，あげたい点はいくらでもあります。

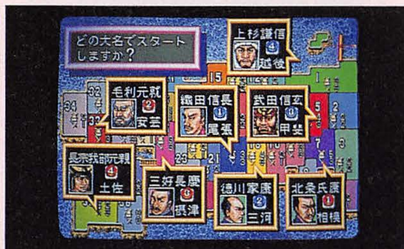
ですが，あえて「爆発〜」を選びました。今度『雷電』をプレイするとき，爆発をしっかり見て，そしてその音を聞いてみてください。あのホコリのたつような爆発パターン，そしてあの「ズズーン」という低音のきいた爆発音にはじめて出会ったその日から，ファンになった人も多いでしょう（ボクもその1人です）。

（やんま）

まだまだ進化途中!? ークイズゲームー

●クイズ殿様の野望 カプコン

クイズで全国統一しよう●



『アドベンチャー・クイズ』で大きく進化

以前はただ問題に答えるだけ，というゲーム内容だったクイズゲームも，89年，カプコンの『アドベンチャークイズ・カプコンワールド』が発売されて以来，大きく変わりました。クイズ以外にスゴロクなどの要素も加わり，何倍も楽しいものになったのです。そして最近のクイズゲームはもっともっと進化してきました。正解率制になったり，RPGっぽくなったりと……。

HOW TO PLAY

プレイヤーはジャンルが選べたり，3択になったりと，性格のちがう8人の武将の中から1人を選んでゲーム・スタート。領土を広げていき，全38か国を統一するのが目的です。他の国に攻め込んだときや，攻め込まれたときはクイズで対決。各国にはノルマが決められていて，10問出題中のノルマ数以上答えられれば，その国に勝ったことになります。

進行に幅を持たせたクイズゲーム

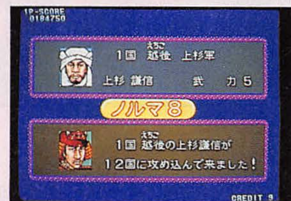
今は，まさにクイズゲーム全盛の時期。各メーカーからつぎつぎと趣向を凝らしたクイズゲームが発売されています。最近発売になったものだけちょっとあげてみると，『クイズ宿題を忘れました』（セガ），『ゆうゆのクイズでGO！GO！』（タイトー），『クイズ大捜査線』（SNK），『クイズ学園パラダイス』（テクモ／NMK），『クイズクエスト』（タイトー）と，こんなにいっぱいあるのには驚いてしまいます。

やはりこれだけの数がでていると，各メーカーは個性をだそうと必死なようで，年代別にしたり，アイドルをつれてきたり，ストーリー仕立てにしたり，色物に走ったりと，その努力が垣間見れますね。

そんな激しいクイズ戦国の世ですが，唯一，長期に渡ってあの『ファイナルファイト』や『ファイナルラップ2』などと肩を並べて争っていた勇敢なクイズゲームがあります。それがカプコンの『クイズ殿様の野望』なのです。

『殿様〜』のどこに，そんな他のクイズゲームを引き離すような力があったかというと，まず，個性的なシステムがあげられます。16世紀の日本，戦国時代の国盗り合戦を題材にし，その戦闘をクイズにあてる。プレイヤーはクイズゲームをしているのではなく，まるで光栄のシミュレーションでもやっているかのような気分にさせられるわけです。





このシステムには気分的な問題だけではなく，ゲームの進行を何十，何百とおりにも広げられるという大きな利点があります。プレイヤーがどういった順番で周りの国を攻めていくかによって，ゲームの展開や後々の難易度にまで大きく影響してくるのです。この進行の幅の広さがあったからこそ，何度もプレイできるゲーム，すなわち，長期に渡って人気のあるゲームとなりえたのでしょう。

また，肝心のクイズの問題の内容も忘れられません。

カプコンの問題というのは，あらゆるジャンルにかけて幅広く，無理なひっかけもなく素直に楽しめるよう作ってあるのです。

（やんま）

こつさえつかめばおもしろい

●ピンボール●





ひそかにピンボールファン急増中

ゲーム・センターなどの片隅に置かれ，今一つ知名度の低いピンボールですが，最近，ひそかながらブームをよんでいます。

最初はとっつきにくい感じのするピンボールですが，ちょっとやってルールとコツさえ覚えてしまえば，非常に熱いんです。ボールを落とさぬよう台と格闘している姿は，ゲームというよりスポーツをやっているようにさえ見えます。

HOW TO PLAY

コインを入れて，筐体手前左下にあるスタート・ボタンを押してゲーム・スタート。筐体の左右についているフリッパー・ボタンで左右それぞれのフリッパーを動かし，ボールを下に落とさないようにしながら数々のフィーチャーをとって得点を獲得していきます。台を揺らしすぎると一時的に電源の切れるティルトという機能があるので揺らし過ぎないように。

ビデオゲームにはないアナログの魅力

ピンボールは何と言ってもビデオゲームにはない味を持っています。

たとえばボールの動き。縦横無尽に走り回るボールは，計算された動きなんかじゃないから，たまに予測もつかない軌道で落ちてきます。運の要素がかなり強く，枠にガッチリはまったデジタルなゲームじゃないってところが，とても新鮮に感じるのです。

はじめはすぐボールが落ちちゃうかもしれませんが，フリッパーを使ったテクニックもプレイを重ねるうちにだんだん覚えてきます。落ちてきたボールをただ打ち返すんじゃなくって，ボールの勢いを殺したり，反対のフリッパーにパスさせたり……。しばらくやってると，きわどい角度で進入してきたボールも，巧みなフリッパーさばきで拾えるようになるのです。だから，うまくなろうと思ったら，数をこなすこと。ちょっとやそっとであきらめちゃいけません。

そうこうしてるうちに，ピンボールで一番緊張するマルチボールというものを体験することになると思います。これはフィールド内に複数のボールがでてくるというフィーチャーです。あっちのボールを見たりこっちのボールを見たり……。このときの緊張感は一度体験したら忘れられないことでしょう。頭の中はパニックですが，それがまた楽しいのです。

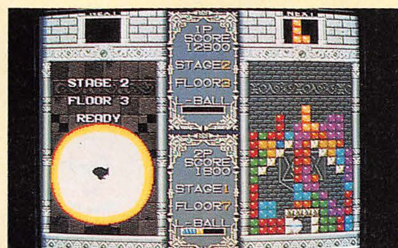
ピンボールの快感はまだあります。「ジャックポット」と言って，ある特定の作業をすると点数が一気に入るフィーチャーがあるのですが，狙いを定めてこれを見事命中させたときの快感はもう言葉では言い表せないほど！最近の台じゃ1000万点ぐらいドカンと入るし，すごいのは10億点（！）なんてのもあるからたまりません。

演出だって見逃せません。最近は点数表示部分にドットマトリクス・ディスプレイを使ったピンボールも登場してきて，白黒ながらも愉快なアニメ処理で僕らを楽しませてくれます。それに，サンプリングをバリバリ使ったBGMもビデオゲーム以上にかっこいい。とくにデータイースト（DECO）のピンボール（略してデコピン）はステレオだし，ボイスだってサンプリングを使ってしゃべりまくっています。DECOは映画やアニメをテーマにしたピンボールをよく作っているので，映画にでてきたセリフがそのままサンプリングされてたりして，すっごく気分が盛り上がるのです。

流行に敏感な人，新しモノ好きな人，最近のビデオゲームに飽きてきた人……。そんな人にはぜひピンボールをお勧めします。キミも視野を広げて「アナログの勝負」に挑戦してみてはどうでしょう？　（スーパー助っ人うめ）

これからますますおもしろくなる!?

●NEO・GEO SNK●



◀ジョイジョイキッド



◀リーグボーリング

▶クイズ大捜査線

ゲーム・センターの続きをそのまま家で

ゲーム・センターのゲームをそのまま家に持ち帰ることができるシステム。それが，SNKのNEO・GEOシステムです。最大330メガの大容量を使った迫力のサウンドとグラフィック，ゲーム・センターと同じ興奮をそのまま手軽に持ち帰ることが可能です。メモリカードを使って，ゲーム・センターでの続きを家で楽しめるというのもNEO・GEOの売りの一つでしょう。

HOW TO PLAY

一つの筐体で同時に六つのゲームを搭載できるのがゲーム・センターで活躍するNEO・GEOの兄貴分，MVS（マルチビデオ・システム）。コインを入れてからゲーム選択ボタンでプレイしたいゲームを選び，スタート・ボタンを押します。ゲームをする前には必ず操作の説明をデモンストレーションしてくれるところが親切でGOOD！これは，他社にも見習ってほしい点ですね。

発売から1年，ソフトも充実

発売からすでに1年がたち，NEO・GEO用のソフトも最新作『クロスソード』で21作品を数えることとなりました。これで発売時にあげられていたソフトに関する不安も，とりあえずは解消。SNKとほんの数社のサード・パーティだけで1年間にこれだけの数のソフトをだしたというのは評価に値すると思います。

ではいくつかNEO・GEOのおもしろいソフトをあげていってみましょう。

まず『JOY JOY KID』。ブロック落下型のアクション・パズルゲームで，『テトリス』と見まちがえるほど，画面構成，ゲーム内容が似ています。ですが，ブロックの落下条件，面のクリア方法などにはオリジナルのアイデアが盛り込まれていて，『テトリス』とはまたちがったゲーム性をだすことに成功しているゲームなのです。「ジャキン！ジャキン」という効果音がとても気持ちよく，これも印象に残っていますね。

そして『ラギ』（アルファ電子）というアクション・ゲームもいいです。「スーパーマリオ」っぽいゲームで，相手をつかまえて投げられちゃうってとこがおもしろいです。他にも自分が大きくなったり小さくなったり，いろんなコースを選べたり，マルチ・エンディングだったりと盛りだくさんの内容。でも，発売時期がはっきりしなかったせいか，今一つ人気がでなかったのが残念。ぜひ一度プレイしてみてください。

あとは『リーグボーリング』,『クイズ大捜査線』,『クロスソード』もいいですよ。

最新作は『2020スーパーベースボール』

NEO・GEOの最新作は『2020スーパーベースボール』という近未来の野球を題材にした野球ゲームです。選手は自分の能力を数倍に引き上げることのできるプロテクターをして，試合にいどみ，その成績によって入る賞金で，さらに選手を強化するため，プロテクターを買い与えたりすることも可能です。これはなんともおもしろそうな設定ではないですか。個人的に期待大の作品です。

同じNEO・GEOの『ベースボールスタープロフェッショナル』は演出のとても派手なゲームだったので，この『2020〜』はさらに上をいくものではないかと期待しています。　（やんま）

分刻みの疑似体験！

●体感ゲーム●


▲R-360(セガ)

体感ゲームとは

これまでのコンピュータ・ゲームは，ゲーム画面が映しだされるディスプレイの前に腰を降ろし，視覚と聴覚，それに若干の反射神経を使って楽しむものでした。

体感ゲームとは，そんなコンピュータ・ゲームに，筐体（ゲームの入っている台）の動きをシンクロさせ，さらに臨場感の高いものを目指したゲームです。

座席と一体となった筐体は，プレイヤーの操作に併せて，前後左右に動いてくれるので，これによってよりリアルな疑似体験が可能となったのです。

よりハデに，よりダイナミックに

古くは『ハングオン』（セガ）から，最近では『ラッドモビール』（セガ）など，ゲーム・センターには数多くの体感ゲームが登場してきました。ここでおもしろいのが，その筐体の大きさです。体感ゲームが登場した'85年当初は，コストやメカニック技術などの問題のため，筐体の大きさも比較的に小さく，可動範囲の狭いものでした。『アウトラン』（セガ）などは，筐体が左右に動く程度だったのですから。

ここから，体感ゲームは大型化の傾向を見せはじめます。始祖である『ハングオン』を発売後，精力的に体感ゲームを作り続けてきたセガ社が中心となり，より大きくよりダイナミックな動きを追求しはじめました。その結果として登場したのが，『ギャラクシーフォース』です。円盤のように回る筐体は，プレイヤーのみならず，ギャラリーの目さえも釘付けにしたほどで，ゲーム・センター側の客寄せ効果としても，好成績を収めた作品ではないでしょうか。

また，このころから一つの作品を二つのタイプにわけて発売するようにもなりました。あまりにも巨大すぎて設置できない場合に備えて，小型タイプを用意して販売したのです。

体感ゲームのおもしろさは，身体で動きを実際に体験できる点でしょう。1回のプレイに少々お金もかかりますが，あのダイナミックな動きを体験できるのですからね。ゲーム・センターへの客寄せ効果をも考えれば，これからも当然，発展し続けるジャンルでしょう。



▶G-LOC(セガ)


◀ラッドモビール(セガ)

これが最新作！

いま，体感ゲームでもっとも注目をあびているのが『R-360』（セガ）です。これまでのどの作品よりも激しく動く筐体は，地球ゴマの原理を利用して縦横360度フルに回転してくれます。これによってプレイヤーの長年の夢だった，プレイ中の筐体の宙返りも難なく実現できるようになりました。さらに，筐体自体に汎用性を持たせてもいます。従来のものが内蔵されているゲーム専用のものだったのに対して，『R-360』では内蔵ソフトの交換が可能となりました。現在は，戦闘機によるドッグファイト・ゲーム『G-LOC』が搭載されています。（佐久間亮介）

人形ばかりたまっちゃう　ープライズ・マシンー

●UFOキャッチャー セガ　キミは「おどるポンポコリン」を聞いたか？●



プライズ・マシンとは

遊園地や，ゲーム・センターの店頭などに置かれている機械で，景品などがもらえるものを称して「プライズ・マシン」と呼んでいます。

最近のプライズ・マシンで大ヒットとなったのはセガの『UFOキャッチャー』と『ドリームキャッチャー』。全国で約1万台が稼働しているそうです。『テトリス』ブームと並び，女性客などの幅広い客層をゲーム・センターに引き付ける大役を果たした機械であると言えるでしょう。

HOW TO PLAY

コインを入れたら即ゲーム・スタート。取りたい人形を見定め，クレーンをまず横移動ボタンで横に移動，つぎに縦移動ボタンで縦に移動させます。縦移動ボタンを離した時点で自動的にクレーンが下に降りて人形をつかむ動作をします。お店によって1回100円だったり3回100円だったりするので注意しましょう。

人形の質の向上，種類の豊富さも魅力

『UFOキャッチャー』，『ドリームキャッチャー』のヒットにおいて，影の立て役者は誰だか知っていますか？何を隠そう，あのアンパンマンがこのヒットの裏で一役かっていたのです。

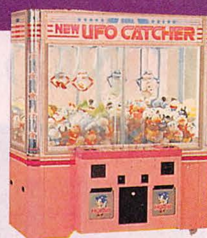
なんとこのアンパンマンの人形，発売元のセガによると，発売以来10万個を製造，そしてクレーンに入れられたそうです。全国1万台のクレーンが10万個のアンパンマンをつり上げる。考えただけでも気持ち悪くなりそうですね。

人形をつり上げるクレーンにおいて，中の人形は非常に大事なもの。悪い言いかたですが，つられる人形が人をつる役目をするわけです。ですから，この人形の質や，種類の豊富さというのはクレーンの生死をわけるといっても過言ではないでしょう。

アンパンマンに続けとばかりに，さまざまな人形が発売されています。最近のおすすめはセガの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」シリーズ。あのソニックや，フリッキーの人形など，とてもよくできています。ソニックのBGMが流れる『NEW UFOキャッチャー』でソニックの人形をつり上げるのもまたおつなものだと思いませんか。

またナムコから発売されているナムコキャラ・シリーズもいいです。パックマンやニャームコ，ミューキーズ，コズモギャングズまでがUFOキャッチャーの人形として発売されています。

もちろんこの人形達はUFOキャッチャーなどで手に入れるほかは入手することはできません。がんばってつかみとってください！





『UFOキャッチャー』BGMいろいろ

『UFOキャッチャー』などのクレーンに流れているBGMも注意して聞いてみましょう。セガの『UFOキャッチャー』のBGMは最初「フリッキー」のBGMが流れていました。そしてしばらくしてから「おどるポンポコリン」のバージョンが出回りはじめたのです。

最新の『NEW UFOキャッチャー』では「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のBGMがメドレーで流れているんですよ。よく聞いてみると音源のちがいなどわかっておもしろいですよ。（やんま）

NEW VIDEO GAME

ゲーム・センターで宇宙を感じろ！

スターブレード

©namco

Written by やんま



昨年の夏，大阪・花博で人気を博した『ギャラクシアン³』の1人用タイプがついに登場する。「あの迫力，臨場感をそんな簡単には再現できるはずはないだろう」一度でもあの疑似宇宙を体験した者だったらまちがいなくそう思ったことだろう。

だが，ついに登場した『ギャラクシアン³』の1人用タイプ『スターブレード』は予想を遥かに越える迫力と，興奮を与えてくれるものだったのだ。

さて，その秘密は「無限遠投影システム」にある。今までのゲームとは桁ちがいの画面の奥行きをキミも体験してみてほしい。



▲写真ではわからないけど無限遠投影システムのおかげで，画面にとても奥行きがある

花博の感動再び！

『ギャラクシアン³』は，昨年の「大阪国際花と緑の博覧会」でナムコが出展していた28人同時にゲームが楽しめるというアクティブ・シミュレータ。120インチのスクリーンが16個つながった360度マルチ・スクリーンにはポリゴナイザーで描かれた宇宙空間が映しだされ，その画面とシンクロして28人が乗っている床面が上下する。

それはもう大迫力の，今まで誰も体験したことがなかったようなスペース・シューティング・ゲームだったんだ。ボクなんか，これをやるためにわざわざ新幹線に乗って花博に行ったぐらい。ああ，思い出しただけで，またやりたくなっちゃったよ。

そんなキミ（あ，ボクか）に朗報だ。かねてより噂のあった，あの『ギャラクシアン³』の1人用バージョンが登場する。

ついに，あの感動を全国のゲーム・センターで味わえるときがきたのだ。新幹線に乗らなくてもいいんだぜ！　らっきー！

ジオソード号発進！敵に撃たれる前に撃て！

プレイヤーは，自動操縦式の最新鋭戦闘機「ジオソード」のガンナーとして操縦席に乗り込み，敵の巨大な要塞「レッド・アイ」を破壊すべく発進する。

行く手を阻むのは強大な攻撃力と破壊力を擁する「機械生命体」の一群。攻撃してくる敵機，ミサイル，戦艦などを主力兵器のレーザー・ビームで撃破して進んでいく。



▲巨大戦艦も登場。接触スレスレをすり抜けていく。大迫力だ



▶左下にあるのがシールドの残り燃料だ。敵に撃たれる前に撃て！



▶ポリゴンで描かれた画面もここまでくると芸術。かっこよすぎ！

敵の攻撃を受けるとシールド（エネルギー量）が減り，シールドがなくなるまで被弾すると撃墜され，ゲーム・オーバーとなってしまう。といったぐあいに，ゲーム内容は『ギャラクシアン³』を踏襲したものとなっている。

敵にやられないためには……単純明快，撃たれる前に撃つことだ。

画期的な無限遠投影システム

この『スターブレード』には「無限遠投影システム」という画期的なシステムが使われている。これはモニタ画面を1回凹面鏡に反射させることで，プレイヤーは無限の広がりと奥行きを感じることができるというシステム。

筐体の写真を見てほしい。プレイヤーが座り込むシートの上にはちょっとした出っ張りがあるでしょ。じつはこの中には25インチのモニタが入っていて，これに映った画面がプレイヤーの目の前にある直径1メートルの凹面鏡で反射され，それをプレイヤーが見ているってわけなんだ。

これによって，25インチのモニタに映った画面は実際には40インチ以上に感じることができるし，何よりもすごいのは，すっごく奥行きのある画面を得ることができるってことなんだ。プレイしてみればわかるんだけど，これは本当にすごい。眼前に本当に宇宙が広がっているみたいな錯覚におちいってしまうぞ。

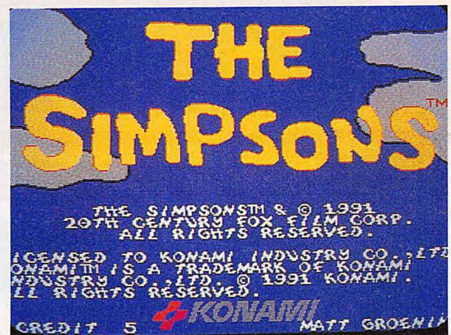
もともと，これは航空機用のシミュレータなどで使われていた技術。それをいち早くビデオゲームに採用しちゃうなんて，さすがにナムコといったところ。

この「無限遠投影システム」，そして「アクティブ・シート」，「4チャンネル・サラウンド」で『スターブレード』は今までのゲームとは桁ちがいの迫力を現実のものとしている。「まさか，ここまで『ギャラクシアン³』を再現できるとは‥‥」，キミはきっとそう思うことだろう。

NEW VIDEO GAME

世界一のスチャラカ家族, 日本に上陸！

ザ・シンプソンズ



Written by やんま

最近は4人同時プレイのゲームがはやりのようで，各社から4人用の筐体，4人同時プレイのできるゲームが続々と発売されている。

今回，紹介するのも，その4人同時プレイのできるゲーム，コナミの『ザ・シンプソンズ』というゲームだ。画面を見てみるとなぜか新鮮に感じるでしょ。それはグラデーションばかりかけた総天然色キャラばかり見ているせい。たまにはこんな原色，黒縁どりのキャラもいいものだよね。

シンプソンズっていうのは

『ザ・シンプソンズ』っていうのは，アメリカで爆発的なヒットを記録したファミリー・アニメ。日本でもシンプソンズのキャラがプリントされたTシャツや，ぬいぐるみを見かけたり，またピンボールが発売されていたりするから，きっと，この奇妙な家族を見れば「ああ，これね」と納得しちゃうことと思うぞ。

日本でシンプソンズが紹介されるとき，よく引き合いにだされるのが「ちびまる子ちゃん」。ちょうどブームを巻き起こした時期も同じぐらいだったし，内容も日常生活を題材にしたファミリーもの。確かに似てなくはないが，日本のちびまる子ちゃんが「ほのぼのとしたおもしろさ」なら，シンプソンズは「毒々したおもしろさ」。いわゆるブラック・ユーモア的なおもしろさなんだ。

で，この毒々しさをうまくゲームにしたのがこの『ザ・シンプソンズ』。

日本ではシンプソンズのアニメを見ることはできないけど，このゲームをプレイすれば，きっとアメリカの家庭事情ってものをたちどころに把握することができちゃうと思うよ(ほんとかなあ)。

痛快！ドタバタ・アクション

『ザ・シンプソンズ』は4人プレイ用のアップライト筐体，2人用のPCB版が用意されている。連れ去られた末っ子マギーを追って，ギャングを蹴散らして進むアクション・ゲームで，ストーリーを追った全8面で構成されている。

コインを入れたらまず自分のキャラを4人の中から選択し，ゲーム・スタート。8方向レバーで自分のキャラを動かし，アタック・ボタンで攻撃，ジャンプ・ボタンでジャンプ。アタック・ボタンとジャンプ・ボタンを同時に押すことにより，さらに強力な攻撃をすることもできるぞ。

ライフ＋ストック制で，それぞれのキャラクターのライフゲージがなくなると残機が一つ減る。残機がなくなるとゲーム・オーバーだ。

協力しろ！愛の親子アタック！

2人以上でプレイする場合，2人のキャラをしばらくの間，重ねていれば，必殺の親子アタックをすることができちゃうんだ。

この親子アタックはキャラの組み合わせによってさまざま。手をつないで走り回ったり，2人で転がったり，相手を投げたり……。いろいろできるから試してみて。



◀2人のキャラをしばらく重ね合わせていると合体攻撃をはじめる。キャラによっていろいろな攻撃をするよ。これはマージとホーマーの場合

世界一のスチャラカ家族！シンプソン家

✱ BART SIMPSON(バート・シンプソン)

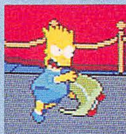
年令：10才（長男）
職業：公的やっかいもの（スプリング・フィールドの悪ガキ）
趣味：不服従を扇動すること
特徴：くぎのようなギザギザ頭
通称：EL BARTO／THE BARTMAN



◀▲長男バートはスケボー好きの悪ガキ。トラブルを引き起こすのはいつもバートの役目



▲移動するときはスケボーでスイスイと。攻撃もスケボーで行なう



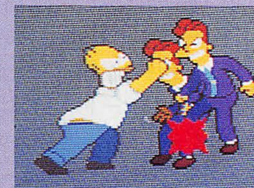
◀ボタンを両方同時に押せばスペシャル・アタック。通常の2倍のダメージを与えることができる。バートのスペシャル・アタックはスケボーでの横殴りだ

✱ HOMER SIMPSON（ホーマー・シンプソン）

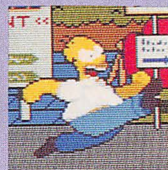
年令：35才（父）
職業：スプリング・フィールド原子力発電所の安全管理員
趣味：ボーリング
特徴：5時からヒゲが増える
通称：HOME BOY／HOME DUDE



◀▲父親のホーマーは原発で働いている。いつもバートのいたずらに振り回される



▲ホーマーはパンチ主体の肉弾戦



◀スペシャル・アタックは飛びあがって足をばたつかせる

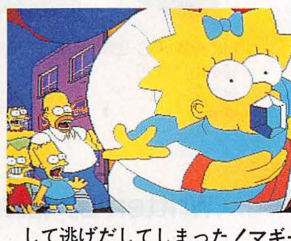
マギーを追って火の中,水の中,夢の中！はては原発の中まで……

この『ザ・シンプソンズ』をプレイするとき,注意して見てほしいのは,「ゲームの流れ」。各面のつながりかたとか,ボーナス・ステージの入りかたが,すごーくスムーズで,ストーリーを損ねないようにという開発者の心使いがよくわかるんだ。

とくにボーナス・ステージの作りかたがおもしろい。2回目のボーナス・ステージなんて,滝から落ちて気絶しているシンプソンズを,叩いて起こすって内容なんだよ。愉快でしょ。



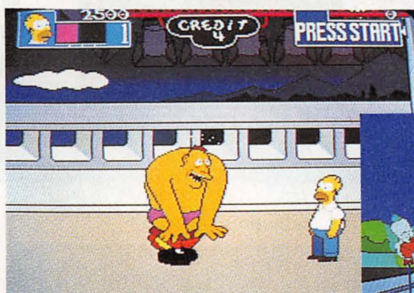
▶とある昼下がりの午後，シンプソン一家が宝石店の前にさしかかった瞬間，中から非常ベルが聞こえ3人のギャングが飛びだしてきた。そして出会い頭にホーマー・シンプソン（父親）と激突！



◀その勢いで宙に飛んだダイヤモンドは，マギー（次女）の口にスポッ。慌てたギャングはマギーごとダッコして逃げだしてしまった！マギーを連れ去られるところからゲームはスタート



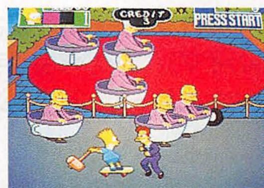
▲1面は市街地だ。ゲーム内容は『T.M.N.T.』によく似ている。とにかく敵をやっつけて進め〜



▲橋の上に待っていたのは元プロレスラー。ガッツポーズするとパンツが落ちる（笑)。フライング・ボディープレスには注意



▼1面をクリアするとボーナス・ステージ。敵を追いかけるために風船を作るんだ。ボタンを連打して風船を早くふくらました者の勝ち。1位の人にはライフが半分与えられるよ。



▲2面は遊園地。コーヒーカップが回りながら攻撃してくるぞ。ハンマーなどをひろって使うこともできる



▲遊園地を進んで行くとお化け風船が登場。おおっと思わせるような画像処理をさりげなくやってしまうのがコナミのすごいところ



◀落ちたところは墓場（3面)。ギャングたちがお化けに変装して攻撃してくる

◀4面は酒場。ギャングのアジトはじつはモーの店。背景を注意して見ていると，コナミのゲームが置いてあったりしておもしろいよ



▲そしてなぜか落ちる！ギャー！



◀変装したお化けを倒したと思ったら……。今度は本物が！慌てて穴に飛び込むホーマーが笑えるんだ



◀カウンターにいるのはこわ〜い酔っぱらい!?千鳥足で近寄ってくる。火まで吐いてくるとは！

✸ LISA SIMPSON(リサ・シンプソン)

年令：7才（長女）
職業：サックスを吹くこと
特徴：永遠なる楽観主義
通称：MOANING(うめき声の)LISA





◀▲妹のリサは楽観主義者。「だいじょうぶよ〜」と父親をいつもなだめている



▲縄跳びの縄を使って攻撃する

◀スペシャル・アタックは縄をクルリと振り回すぞ

✸ MARGE SIMPSON(マージ・シンプソン)

年令：34才（母）
職業：主婦・3人の母親
趣味：おいしいゼラチン・デザートを作ること
特徴：大きな髪
通称：MOM（マム）

✸ MAGGIE SIMPSON（マギー・シンプソン）

年令：1才（次女）
職業：はいはいベービー
特徴：常時おしゃぶりを付けている
通称：THE BABY



▼▶異様に髪が大きい母親マージ。抱いているのはまだ1才の次女マギー



▶母親は掃除機で敵を攻撃。しかしなぜいつも掃除機を持ち歩いているのだろう？



▲お母さんのスペシャル・アタックはヒップ・アタック！

Challenge! Simulation Game

神になって思うままの惑星を創れ!

シムアース

対応機種:PC-9801,FM TOWNS
価格:12,800円
発売元:イマジニア
発売中

Written by 猪野清秀

市長になって自分の好きな街を創るご機嫌なゲーム『シムシティー』。それを生み出したMaxis社が,今度は神様になって一つの惑星を自由自在に操れるという,さらにスケールの大きなゲームを登場させたぞ。もちろん国内機種用には,すでにおなじみのイマジニアが移植を手掛けたのだ。マウスのクリック一つでプレイヤーは神様になって,天地創造ができるのだ。

「ガイア理論」って知ってるかい?

『シムアース』は「ガイア理論」という,ちょっとむずかしそうな理論を元に創られたゲームだ。簡単に一言でまとめると「ガイア理論」とは,「地球は全体で一つの生き物なんだよ」という考えかたなのだ。

「地球が生き物だって?土の塊(かたまり)じゃないか」と疑問に思う人もいるだろう。科学者の間でも,この理論はまだ認められていないんだからね。けれど非常に複雑な食物連鎖(動植物の食べる,食べられるのつながり)や,生命が生きていける環境を何億年も維持している地球自身のことを考えると,土の塊ではなくて,一つの生き物だと考えるほうが都合がいい。

そして「ガイア理論」によれば,地球上に住むすべての生き物はみんな,地球という大きな生き物の1細胞1組織にすぎない。『シムアース』はこんな壮大な理論に基づいてつくられたゲームなのだ。

『シムアース』の目的は?

『シムアース』には明確な目的がない。『シムシティー』と同じように,創造・観察していくのを楽しむタイプのゲームだからだ。もちろん一応の目標というものは用意されている。惑星上の知的生命体を無事最高レベルの文明にまで発展させ,「エクソダス計画」と呼ばれる惑星脱出計画に到達させればよい。もちろん「エクソダス計画」によって惑星上の



◀八つの惑星から好きなものを選んでプレイすることができる。ここではランダムな惑星を選択してみよう

▼ランダム惑星の場合,どの時代からはじめるかも選択できる。惑星が生まれたばかりのところからはじめることだってできるのだ

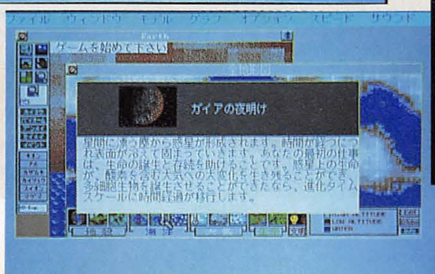


◀地殻モデルをいじって,隕石の落下をなくしたり,大陸移動の度合いを変更することができる。惑星の気温の調整も,間接的にだができる

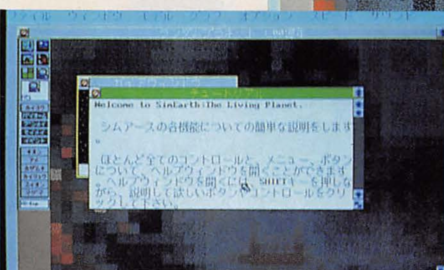




▶ついに土の塊の惑星に海が発生した!海は生命の源だから,いよいよ生命体の登場のお膳立てができたぞ



▶プレイヤーだけの惑星の目覚め。この惑星が死に絶えるまで,プレイヤーは神となってこの惑星を育てあげるのだ



◀ゲームの操作につまづいても,ゲームの概略に関する説明がついているので心配は無用

知的生命体がいなくなっても，そこでゲームは終わらない。残った動植物がさらに進化を続け，第2，第3の知的生命体が登場する場合もあるんだ。

一つだけゲームが終わる条件がある。惑星の誕生から約100億年たって，その惑星に光を与える太陽が膨張し，惑星がそれに飲み込まれたらゲームは終了してしまう。つまり時間切れ，というわけだ。

もちろん時間切れになるまで，神であるプレイヤーは何もしなくてもゲームは進行していく。その惑星は一つの「生き物」だから，自分でなんとか生き続けようとするのだ。しかし神であるプレイヤーの意志がないと，惑星上の生命に変化をもたらすことはむずかしい。むしろ積極的にプレイヤーが手を加え，惑星の成長に手を貸してやるべきだろう。『シムアース』に登場する惑星は，意志を持った「生きた箱庭」のようなものだと思えばいいんだね。時間制限内なら，どんな楽しみかたをしても構わないのだ。

神様は
マウスで天地創造をします

プレイヤーはさまざまな時代の地球や，太陽系の他の惑星，そして想像上の惑星などから一つを選択してプレイすることができる。これは『シムシティー』でいうシナリオ・プレイにあたる。もちろんゼロからはじめるランダム惑星も選択できる。このランダム惑星を選ぶと，自分だけの惑星を，その誕生からプレイできるのだ。

惑星が誕生したとき，それはもちろん土の塊でしかない。しかもどろどろにとけた溶岩が地表を覆い，生命が住めるような状態ではない。ここからどうするか，プレイヤーはマウスを操っていろいろと手を加えていくのだ。「神の奇跡」をマウスのクリック一つで行なえるという寸法だ。

もちろん「神の奇跡」も無限ではない。『シムシティー』の予算にあたる，エネルギーを消費し，そのエネルギーがなくなると奇跡は起こせなくなる。神のエネルギーは，神によって創りだされた生命体が補充してくれるのだ。また純粋に科学実験を楽しむモードもあって，そのモードを選択すればエネルギーは無限に使える。慣れないうちはこのモードでプレイしよう。

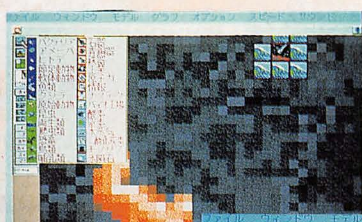
土の塊の惑星も，時間がたつと冷えてくる。気温がさがると水蒸気が水に変わり，海が惑星上に登場するようになる。水の量が足らないと思ったら，少々乱暴だが「神の奇跡」で氷山を降らせて補充してやればいい。気温を大気モデルなどで調整して生物が生活しやすい状態にすれば，バクテリアなどの単細胞生物が登場する。とうとう土の塊は，生命の故郷になったわけだね。

すべての生命の祖先であるバクテリアが登場したら，そのバクテリアを進化させたいと思うのが人の常。気温と水温，大気中の酸素の量などに注意しながら環境をキープしていれば，バクテリアはどんどん進化してカニやタコ，魚などで海は埋め尽くされるだろう。

このころになると，茶色の陸地がいつの間にか緑色に変わっていることだろう。そう，生命が陸上にも登場したのだ。植物が陸上にあがれば，しだいに水ぎわ，そして内陸部に動物も登場するようになる。まさに理科で勉強した進化論が，自分のパソコン内で再現でき，それを実際に見ることができるのだ。進化が遅かったらプレイヤーが「神の奇跡」の名の元に手を加えればいい。直接魚を陸上に移動させて進化させようとしたり，進化した形の動物を配置して，増殖させることもできる。

もちろんプレイヤーが創った惑星すべてが，いま現在の地球とまったく同じ進化経路をたどるとは限らない。陸にいくつかの動物があがっても，どの動物が文明を持つかはプレイヤーの行動しだいなのだ。鳥類やはちゅう類はもちろんのこと，両性類や甲殻類（カニ）が文明を持つこともありうるのだ！カニが産業革命を起こしたり，原子力発電所を建築したり…想像しただけでもおもしろい。

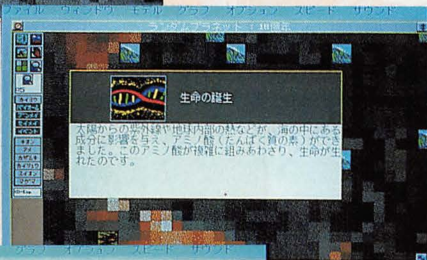
『シムアース』は生きた惑星と対話をして，「彼」の体調をくずさないようにしながら生物たちを進化させるという，観察的なゲームである。その他に，さまざまな設定をいじって惑星の環境とその影響を考え直してみるといった，現在における環境問題を学びとることもできる。もちろん破壊の限りを尽くして，その後の復活を楽しむこともできる。じつに多様多彩な遊びかたが可能なゲームなのだ。



◀惑星上の水の量が少なければ，故意的に氷山を惑星に落として水を増加させてもいい。ちょっと乱暴だけどね



◀そしてエクソダス計画の発動。新たなる知性を持った種の登場まで，惑星は静かに時を刻み続けることになる



▶ついに生命が誕生した。はじめは単なるバクテリアだが，長い年月を経て，惑星はいろいろな生命に満ちあふれることになるだろう



▶ある種の動物が知性を持ち，ついに文明が登場。もちろんプレイしだいでは，ホ乳類以外の種が文明を持つこともありうる



▶陸上は植物でいっぱいになり，海中は動物がぎっしり。魚類も登場した

▲自分だけの惑星の全体図を見てみる。水の多い，美しい星だ

◀水の中にしかいなかった生命が，ついに上陸した。はじめは植物。緑の部分がそうだ

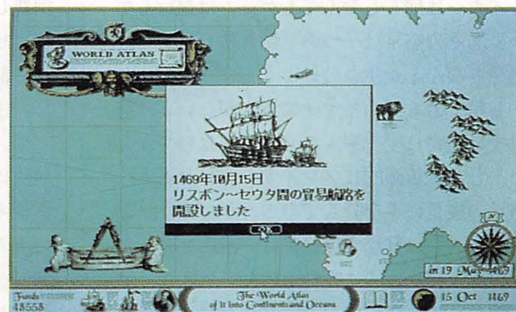
■イマジニア：〒160 東京都新宿区西新宿2-7-1 第一生命ビル13F ☎03-3343-8911

Challenge! Simulation Game

独自のマップ生成システムを搭載!/スケールの大きなSLG

THE ATLAS
アトラス

発売元:アートディンク
価格:10,800円
対応機種:PC-9801VX以降
発売中



written by 煌竜

『A列車で行こう』『地球防衛軍』など，常に斬新な発想のゲームを生みだし続けるアートディンクから，また新たな作品が発売された。「ハイパー・スケイリング・ジオグラフィック・シミュレーション」と銘打たれたこの『アトラス』は，未知の世界を探検してその地図を作りあげるという，壮大な目標をもつゲームなのだ。君もパソコンの上に，自分だけの世界地図を描きだしてみないか?

貿易特権契約

ポルトガル王国は貴下と以下の契約を結ぶものである。即ち，リスボンより南方1,000リーグをこれより5年の間に探索し，発見した事実をその都度ポルトガル国王に報告すべし。発見した事実はポルトガル国王以外には他言無用とすべし。

南方探索の援助金として，毎年金貨10,000枚を与える。また，探索途上で発見した特産物については，貿易の対象として貴下が独占的に扱う権利を与える。ただし，それに伴うあらゆる天災，事故，紛争について，王国は一切関知しない。

この契約は，むこう5年間に限り有効である。

1469年

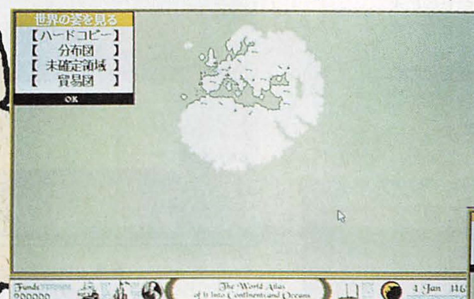
ポルトガル国王
アフォンソ五世

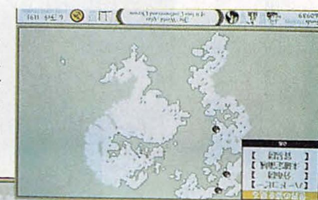
プレイヤーはポルトガルに住む貿易商!?

時は15世紀，いわゆる大航海時代のまっただ中。まだ世界がどういう姿をしているのか誰も知らない……プレイヤーがいるのはそんな時代。いったいこの世界とはどういうものなのだろうか。地球が丸いという噂は，はたして本当だろうか。人々はこの答えを求め，数多くの船乗りが未知の大海へ船出していった。ときのポルトガル国王，アフォンソ五世もそんな人達の例外ではなかった。

プレイヤーはポルトガルの首都リスボンに住む貿易商。国王のこんな疑問に答えるべく選ばれた商人だ。世界各地に船を送り，貿易を行ないながら，世界の真の姿を調べて国王に報告しなければならないのだ。

この大事業を成し遂げるには，多くの人材が必要だ。プレイヤーは有能な提督達を雇って船団を派遣し，地図を更新し，発見した産物で貿易を行ないながら，さらに未知の世界を求めていく……。そしていつの日か，きっと「世界大地図帳（ワールド・アトラス）」が完成することだろう。





◀▼▶探検によって，しだいに世界の真の姿が浮かびあがる。異形のアフリカ・アメリカ大陸が現れている



▲スタート画面（広域図）。ポルトガルの首都リスボン付近の産物・諸都市が映っている



▶ひとクセ，ふたクセもある提督たち。やたら金を要求したり，部下には強かったりと，個性派ぞろいだ



▶貿易・探検船共に数種類ある。年が変わると，新型が発売されることも



▲最も重要な探検後の報告。航路と途中であったできごとが表示される。提督によって報告のメッセージがちがう

◀なぜかアフリカにドラゴンが棲息している。ラテン・アメリカでは伊万里焼きを造っていたぞ（笑）

■アートディンク：〒260 千葉県千葉市高洲1-21-1三基ビル3F ☎0472-79-9392

海の向こうには未知の島々，もしかすると新たな大陸があるかもしれない。数々の貴重な産物，珍しい動物たち，あるいは宝物がプレイヤーを待っている。未知の世界を解明して，見事「世界大地図帳（ワールド・アトラス)」を完成させるのだ。

どんな世界ができるのかは，誰にもわからない。目の前にあるのは，1台のパソコンが創りだす無限の可能性のみ。そしてできあがった地図はまさに，プレイヤー本人だけのアトラスなのだ。

乗組員の健闘を祈る。

では，いざ出航！

「世界大地図帳」づくりを目指して

というわけで，プレイヤーは何とかして王様に命じられた地図づくりを成功させねばならないのだ。ゲーム開始直後，手元にあるのは20万枚の金貨とリスボンの商館。

まずは乗組員を集め，食料を買い込んで……といいたいところだが，その必要はない。このゲームでのプレイヤーの立場はあくまで「船主」。要するに貿易会社の社長さんだ。社長の仕事とは部下からの報告を集め，決定した方針に従って命令を下すこと。

自分で船に乗り込んで雑用をする必要はないし，そのテの仕事は部下が勝手にやってくれる。だから，プレイヤーの最初の仕事は，会社の持ち船を選んで買い入れることなのだ。

船には探検用と貿易用の2種類がある。探検用は未知の地域に入り込んで，その周辺を調査する船だ。8隻までの船団を組み，雇った提督に航路を指定してやると，その付近を調査してきてくれる。一方，貿易用は未知の地域には入れないけれど，決めた航路を自動的に往復して交易を続けてくれるのだ。

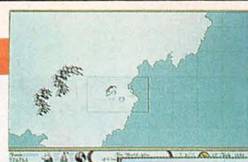
援助金がなくなったあとは貿易収入に頼ることになるから，高価な商品の生産地と大都市を結んでいっぱい儲けよう。

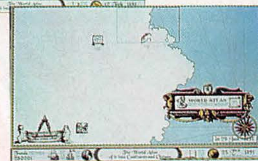
探検船が戻ってくると，乗り込んでいた提督が調査の結果を報告してくれる。新たな都市や産物，宝物を見つける場合もあれば，何も見つからないときもある。報告を信用すればその結果が「信ずべき唯一の真実」として地図に書き込まれるんだけど，ろくでもない提督になると，まともな報告をしてこない。それを信用するかどうかはキミの勘しだいだ。

発見した町は，貿易と探検の新たな基地にすることができる。人口1〜2万ぐらいの町に建てられる「交易所」は，貿易の拠点と探検船の補給地になる。人口8〜9万の小都市になれば，貿易と探検，両方の出発点となる「商館」を建てることができる。船の航続距離には限りがあるので，適当な間隔で商館を建てないと探検できなくなってしまうぞ。造りすぎも禁物だけど……（建築費がムチャクチャ高いのだ。維持費もバカにならない)。



▲めでたく契約が更新された。これでもう5年間，探検資金を援助してもらえる







◀広域図，拡大図，詳細図と，画面には三つのモードがある。発見した土地は，拡大してくまなく調べよう



▲画面中央は海の脅威，海賊だ！ほかにもセイレーンや巨鯨なんてのもいる



▲秘宝「イヴラークの骨」の位置を示す石板の一部。全部そろえたとき，何が起きるのか？

数々の受難を克服してこそ喜びが

海岸線に沿って探検を繰り返し，商館を建てて前線を進めていくのが基本的なパターンだけど，実際そう簡単には進まない。途中で海賊に襲われることもあれば，乗組員が騒ぎだして途中で引き返してくることもある。暴風雨にあうと船がボロボロになり，たとえ沈まなかったとしても，つぎの嵐には耐えられないようになってしまう。

探検船の値段は異様に高く，5隻も買えば援助金など軽くふっとんでしまうのだ。

受難は船団だけとは限らない。疫病が流行したり，干ばつが起きて都市の人口が減り，貿易が大打撃を受けることだってある。

しかし，これらの苦難があるだけに，プレイヤーは序々に広がっていく地図に，大きな喜びを感じることだろう。そして，いつの日か完成するであろう「世界大地図帳（ワールド・アトラス)」を目指して……。

探索の楽しさを

「自分だけの地図を創りあげる」なんて書くと，『シムシティー』や『A列車で行こうIII』などのいわゆる「環境SLG」の一種だと思う人も多いだろう。確かに「自分だけの世界を持つ楽しみがある」という点ではそのとおり。だけど，『アトラス』というゲームのおもしろさは，むしろ『大航海時代』『スタークルーザー』などのRPG的なSLG，あるいはSLG的なRPGの感覚に近いものなのだ。

環境SLGでは，プレイヤーは与えられた環境を自分の望む形に変えようとして奮闘する。見かたを変えれば，目標を達成するためには環境（＝敵）と戦って勝たなければいけないわけであり，ゲームの楽しさはその絶え間なくつづく闘いの中にあると言える。

しかし『アトラス』には，アクシデントはあっても闘って勝つべき相手はいない。メインはあくまでも未知なるものを探索し，世界のすべてを見いだすことだ。大海原に船を乗りだし，新たな発見に胸を躍らせ，さらに旅を続けること。そこにあるのはRPGの持つ冒険の楽しさ，あるいは男のロマン（女性も可）といってもいいだろう。

このゲームにおいて，パソコンが創りだす世界は無数にある。真っ白の地図の裏側にどんな姿が隠されているのかは誰にもわからない。無限の可能性に心を馳せ，未知の世界を切り開いていく楽しさが，この『アトラス』にはあるのだ。

プレイ環境も語っておかねば

ゲームの内容についてばかり書いてきたけど，プレイ環境についても『アトラス』は合格点だ。写真を見てのとおり，グラフィックはシブい！　半島と入り江でデコボコに構成された海岸線は，本物の地図と見まちがうばかりの迫真性だ。BGMのFM音源もマル。

コマンド入力はマウス・オンリーで，はじめた直後は少々とまどうかもしれないけど，慣れれば自在に使いこなせるようになる。この一風変わった入力を要求するゲームにはピッタリの優れた方式なのだ（使ってみればわかるハズ)。

それと，プレイ中に唯一気になったのが，提督の報告を何でも信じていると，一部手づまりに近い状態に陥る(おちいる)場合があることだ（都市が見つからない！)。怪しげな報告はちゃんと無視して，重要な場所は複数の提督で調査したほうが確実だろう。

ま，とにかく時間のかかるゲームだから，世界地図の完成と，秘宝「イヴラークの骨」の発見を目指して気長にがんばろう!!

チャレンジ！海外ゲーム！

ゲームをしながら世界史のお勉強!

CENTURION-DEFENDER OF ROME

ELECTRONIC ARTS

(センチュリアン ディフェンダー オブ ローマ)

IBM-PC,Amiga/$49.95

Written by 猪野清秀

今月のタイトルを見て,「チャレンジ!」のつぎが「アミガゲーム」ではなくて「海外ゲーム」になっているのを不思議に思った読者もいるかな?そう,今月からこのコーナーは,アミガ用のゲームのみにかかわらず海外のゲームを幅広く紹介する,あたかもベーマガの世界戦略の窓口のようなページとなったのである。多くのユーザーに喜んでもらえるように,できるだけたくさんの機種に対応するソフトを紹介するつもりでいるけどね。

それでは今月はローマ時代をテーマとしたゲーム『CENTURION-DEFENDER OF ROME』(センチュリアン ディフェンダー オブ ローマ)を紹介しよう。

目指すはローマの皇帝だ!

世界史を勉強している人なら必ず一度は目にするし,入試にもでる確率がきわめて高いのが,今から2千年ほど前にヨーロッパ南部で栄えたローマ帝国史だ。かの「ブルータス,おまえもか」の台詞(せりふ)を残して暗殺されたジュリアス・シーザーが登場した帝国でもあるんだ。内紛などによって東西に分割してしまうものの,千年以上もの間存在した息の長い,強大な国家,それがローマ帝国だ。

そのローマ帝国が全盛の,紀元前後の雰囲気を十二分に味わうことができるシミュレーション・ゲームがこの『CENTURION-DEFENDER OF ROME』だ。もちろんローマ時代の知識がない人でも気軽に楽しむことができるぞ。

プレイヤーはまだローマ帝国がイタリア半島のみをその支配下に納めていた頃の,1将軍となる。この時点では新たな陸軍部隊や艦隊をつくることはできない。ローマにたくさんいる将軍の中の1人にすぎないからね。でも,自分の手持ちの部隊を指揮してローマ帝国の領土を広げることで,自分の位も上がり,指揮できる部隊数の上限が増え,新たに部隊を創りだすことができるようになる。

自分の部隊が他国の領土に侵入すると,まずはその地域の人々との話合いになる。話合いそのものは選択肢の中から一つを選ぶだけなので楽なんだけど,うまい話の進ませかたがポイントとなるんだ。プレイヤーは地域の人たちにとっては単なる侵略者なんだから,当然といえば当然だね。

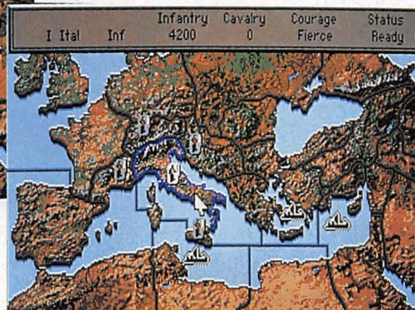
話合いが決裂(けつれつ)したり,他国から自分の部隊がいるところに軍勢が攻め込んできたりすると,戦闘になる。戦闘は,斜め上から眺めたような画面上で展開される。部隊全体の陣系と,各部隊の進行方向を決めたらスタート。あとは勝手に各部隊が指示にしたがって前進し,ちょこまかと動きまわりながら戦ってくれる。地域によっては象さんの戦車をくりだしてくるところもあり,また微妙にコスチュームも異なるので,見ていて飽きないぞ。

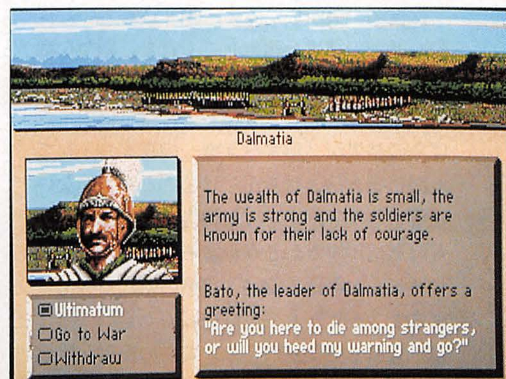
時間が経つと,あちこちの地域から敵軍部隊がわいてくることがある。北の蛮族や南の商業都市カルタゴからが結構多い。そういった部隊はせっかく広げたローマ帝国の領土を



▲ゲーム基本画面。青く囲まれている部分がローマ帝国の領土。はじめはイタリア半島だけだ

▼軍団を移動させるには,目標の軍団を指定したのちに,移動先を決めるだけ。もちろん敵地に入れば戦闘となる





▲敵地に侵入。その地の将軍との交渉に入る。うまく交渉をまとめれば,戦闘をせずにローマ帝国の支配下になるぞ

どんどん蝕(むしば)んでいくので，領土を広げるうえでは何の役にもたたないとわかっていながらも，討伐隊をださなくてはならなくなるのだ。

敵国の侵略からローマ帝国を守りつつ領土を広げ，全ヨーロッパをローマの元に膝まづかせれば見事ゲーム終了になる。もちろんプレイヤーは，その巨大な帝国の皇帝になるのだ。

名声をあげて偉くなろう!

プレイヤーの偉さの度合い(ランク)は名声を得ることでどんどんあがっていく。もちろんランクがあがればあがるほど，プレイそのものが楽になっていく。扱える部隊数が増えたり，強力な騎馬隊や艦隊を買えるようになったりするんだね。

名声はいろんな方法であげることができる。もちろんローマ帝国の領土を増やすことで自分の名声は上昇する。その他に，植民地の生活を楽にしてやったり，ローマ市内で行なわれる戦車競技（競馬のようなもの）で勝ったり，ローマ市民を退屈させないようにすることでも可能だ。もちろん逆のことをすればさがってしまう。領土をいくら広げても，ローマ市民が不満を持っていたり，植民地から搾取(さくしゅ)ばかりしていたのでは，プレイヤーは少しも偉くなれないのだ。

それに植民地からあまり税金を取りすぎると，住民が怒って税金を払うのをやめてしまったり，最悪の場合には反乱を起こしてしまう。適切な統治(とうち)が必要だ。

ぜいたくなローマ市民を満足させよう

プレイヤーのおかげで他国から攻められることがなくなると，ローマ市民はしだいにぜいたくになり，退屈さをまぎらすものを求めるようになる。そんなときにはコロシアムで奴隷同士の決闘を見せてやらねばならない。

このコロシアムでの決闘シーンは，アクション・ゲームになっている。でも，それほど難易度は高くないし，動きの速いゲームが苦手な人にも十分プレイできるようになっているから大丈夫。

他にも，戦車競技や海戦もアクションを多分に含めたものとなっているけど，適切なむずかしさに仕上がっているので，プレイにアクセントをつけるという点でもいい味に仕上がっている。

ゲームそのものの難易度も設定できるので，一度クリアしても，むずかしさの度合いを高くしてプレイすれば，また新鮮な気持ちでプレイができる。さあ君もローマ皇帝目指してがんばろう！



◀戦闘画面だ。左下が味方，右上が敵の部隊となっている

◀軍団のリーダーである軍団長の声が大きければ大きいほど，命令できる部隊の範囲が広がる。青い点の中が指示できる範囲

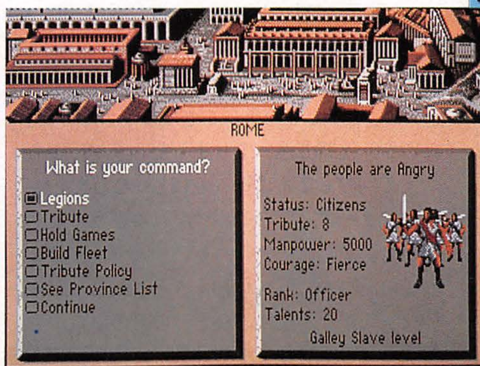
▼地域によっては部隊内に象の戦車がいることも。しかしみかけによらず弱い



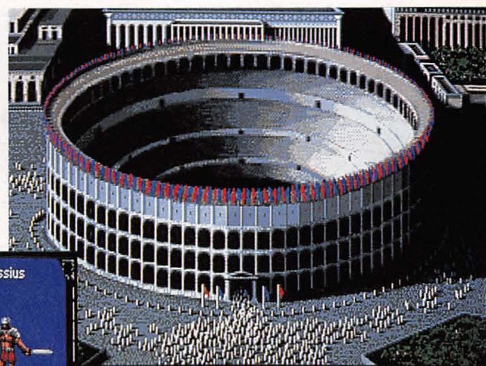




▲占領地によってはおいしいイベントが起こることもある。この画面は，すばらしい鳥を捕獲して，35のお金が手に入ったというもの



▲ローマ市内のようすを見る。住民は退屈しているようだ



▲50の資金を払ってコロシアムを設立。これで決闘を見せられるぞ



◀決闘させる奴隷を選択。対戦相手には虎も選べるのだ

▼決闘が終わると，負けた相手をどうするかを決められる。指をさげたのは「死」，あげたのは「生」だ。情けをかけてあげようじゃないか



▼アクション性の高い海戦。しかし戦術しだいでは海戦をしなくてもゲームを終えることはできるぞ



ついに完結。今すべての謎が解き明かされる

ルーンワース3〜神聖紀光臨

Written by　石井弘一



発売元：T&Eソフト
対応機種：PC-9801VMシリーズ
価格：6,800円
発売中

まだ『〜2』が発売されて半年もたっていないのに，もう『〜3』が発売された。さすがに同時に進行し，同じシステムを使っているだけあって早い。「前作を〈静〉のゲームとたとえるなら本作品は〈動〉のゲームと言える」とシナリオ製作者の吉川氏が言っているように，アクション性が強くなった作品になっている。さすがはアクション・ロールプレイングを作らせたら右にでるものはいないと言われているT&Eだけはある。

前作は?

前作のラストのシーンからストーリーがはじまっている。いくら『〜3』単独でプレイできるっていっても，やっぱり気になるのが前作のストーリーだろう。そこで少しあらすじを話すことにしよう。

ある雨の降りしきる夜，森でひっそりと暮らしていたリーンの前に，1人の女剣士とそれを追ってきた妖魔神が現れるところから物語ははじまる。そして，リーンが神の1人，時間神ウィル・ポーだということを聞かされる。が，しかし本人にはその記憶がなかった。

リーンはその夜出会った女剣士（四宮神カンカール）の意志をついで，八聖宮の秘石を集める旅にでた。

神々を復活させ，少しずつ時間神ウィル・ポーとして覚醒（かくせい）しつつあるリーンに，妖魔神ラジールの配下の妖魔術士ナグワンが襲いかかる。壮絶な戦いの末リーンは戦いに勝った。しかし，いまだ記憶は戻らなかった……。

という感じだ。『〜2』をやった人ならわかると思うが，とにかく多くの謎を残したまま終わってしまった作品だった。

『〜3』では，この謎を解くこともそうだが今回の最大の目的は，妖魔神ラジールの真の目的を見つけ，それを阻止することにある。

ここが変わった

ゲーム・フィールドは大きくわけて町とダンジョンの2場面だ。町では情報，アイテムの売買がメインとなるし，ダンジョン内では戦闘，宝捜しがメインとなる。神殿ではロード，セーブができるからよくお世話になることだろう。

システムが同じとはいえ，少し変更された部分もある。たとえば，リーン（主人公）が死んだり，神殿に行かないとできなかったロードが，どこでも簡単にできるようになった。これで，迷路で迷ってしまったときや，まちがえて別のところに行ってしまったときでも，簡単にセーブしたところに戻れるようになったのだ。

また，町から町へ移動するときにあった全体マップがなくなり，ひとつの町の出口がその隣の町の入口になっている。

激しいトラップ

左右から何かでてくるなんて今や常識！ 迫ってくる壁，降ってくる石版などなど，とにかく，考えられるだけのトラップが待ち受けているって感じだ。

宝箱にも気を付けたほうがいいぞ。近づいていって箱を開けようとすると，突然箱に牙が生えて襲ってくる。名前はちょっとわからなかったが，ドラクエなどにもでてきた，みんなも知っている〝ミミック〞と同じと思ってもらえればいい。とにかくダンジョン内はドキドキもんだぞ。

なお，『ルーンワース2』をエンディングまで終わらせた人は，その最終ゲームデータだけをこの『ルーンワース3』に使用することができるようになっているぞ。

なにはともあれARPGファンは買いだ。

ひとくちコラム

『〜2』を終わらせた人と『〜3』からはじめた人とのちがいが大きすぎるように感じた。アイテムはなくてもいいとして，防具くらいは最初からあってもいいんじゃないかな。前作で好評だった演出やサウンドはそのまま残っているし，ダンジョン内も気の抜けないトラップがビシビシ置かれている。プレイしていて緊張するところもあれば，笑えるところもあって，ARPGが好きな人には，十分楽しんでもらえる作品だ。


▶『〜2』を終わらせた人はアイテムが最初からたくさんある


▼セーブはやっぱり神殿でしかできないみたい。ロードはどこでもできるのにね


▲洞窟内の滝のシーン。あまりの美しさに言葉がでない。ウッ


▶ゲームに詰まったときは酒場で酒でも飲みながら，みんなの話しに耳を傾けるといい情報が手にはいるよ


◀ビジュアル・シーンがないかわりにキャラがちょこまか動いて見せてくれる

■T&Eソフト：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 ☎052-773-7770

コミカル・泥棒アクション・ゲーム

ボナンザブラザーズ

Written by キャプションJII口



『ボナンザブラザーズ』は昨年6月にアーケード・ゲームとしてセガから発売されたゲーム。発売して1年あまりで，早くもX68000に移植されるんだから，『ボナンザ』ファンにはたまらないところ。肝心な移植のデキは，申し分ないほど完璧。メガドライブ版にはなかった「ハエ」を叩く音まで忠実に再現しているゾ！

発売元：シャープ／SPS
対応機種：X68000
価格：9,000円
発売日：9月上旬

正義のために泥棒する!?

簡単にゲームのストーリーを説明すると，2人組の泥棒MOBOとROBOが，謎の人物から依頼を受けた。市民を脅かす悪人の町，バッドタウンで起こっている，数々の悪事（悪徳銀行，インチキカジノ，にせ造幣所）の証拠となる「証拠品」を取り押さえてほしいと。

腕前を見込まれては，断るわけにはいかない。2人組の泥棒は“3分以内にお宝をちょうだいするぜ”という予告を宣言し，今日もせっせと仕事をするのであった。

▲この面は練習ステージ。ここで操作方法や，テクニックなどを実際にプレイしながら教えてくれるんだ

▶プレス機をうまく使って，ガードマンをペッチャンコにしてしまおう。それ！今がチャンスだ

操作方法は簡単！だけど奥が深い！

『ボナンザブラザーズ』はとっても操作方法が簡単なので，すんなりプレイに入りやすい。悪徳銀行や豪邸に侵入し，お宝を奪って脱出するというものなんだけれど，やりかたや，ゲームの内容を知らない人でも気軽に遊べる。どうしてか？ 練習ステージというものがあるからだ。

この練習ステージでは，ゲームの操作方法や，ちょっとした攻略方法まで教えてくれる。だから，なにも知らない友達を連れてきても，すぐに2人同時プレイができるわけ。

友達を集めて2人同時プレイすることをボクは薦めるゾ！

また，ボーナス・ステージも結構楽しめる。ボクなんかボーナス・ステージがはじまるとき，ちょっとよそ見していたら，あっという間にガードマンにボコボコにされて，これじゃ『ボコボコブラザーズ』だよーと，泣かされることもあったんだ（笑）。

各ステージの背景に注目！

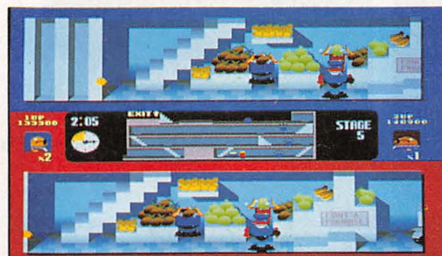
『ボナンザ』をプレイして気がつくのが背景のきれいさ。そんなに派手ではないけれども，シンプルなレイアウトでよくまとまっている。たとえば，ステージ3のカジノでは，ちゃんと背景にスロット・マシーンやルーレットなどがあるんだ。プレイしているとゲームの中でスロット・マシーンができたらなあと思わせることがたびたびあった。

でも一番気に入っているのは，ステージ5のデパート。その面の奥のほうには，食品売り場なのだろう，果物が置かれている場所がある。プレイ中その果物を使って隠れることができたらなー，などと思っていたら，本当に，隠れることができたのである。とっても驚いてしまった。他にも，ある背景の物を使って隠れることができる面があるから捜してみよう！ こういう遊び心がゲームの中に存在すると，ますますうれしくなるよね。

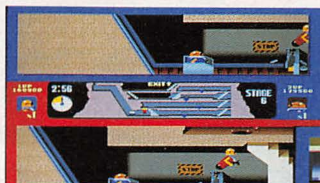
ひとくちコラム

セガが誇る，システム24のゲームをここまで移植したエス・ピー・エスの技術力はすごいと思う。だが，2人同時プレイとなると，すこし移動する速度が遅くなるのが，少々気掛かりだ。しかし，敵に殴られたり，お宝を取ったりしたときの「イッテー」や「ウワッハッハッハー」などの，サンプリング・ボイスはとってもリアルでほとんどアーケードと同じ。このへんも必聴だぞ！

おっと言い忘れるところだった。わかっていると思うけど，泥棒していいのはゲームの中だけだからネ。



◀ほらっ！果物を使って隠れることもできるぞ！他にも隠れることのできるモノがあるから捜してみて



▲トロッコを使って地下に侵入。侵入というよりは突撃に近いような気もするけど……

▼このステージはカジノ。バックにスロット・マシーンやルーレットがあるのがわかるかな？



▶これは，ボーナス・ステージ。サーチライトをかわしつつ，お宝を取るんだ。などという間に，ガードマンに見つかってしまったー

今もっともリアルなシミュレーション!!

デュエル98川中島セット

Written by 石井弘一



ファンタジーの世界から一変して舞台は川中島に，上杉謙信と武田信玄の壮絶な戦いを納めたシナリオ集がでた。シナリオ集といってもただ単にシナリオが入っているだけじゃない。システムの変更が随所に見られ，よりシミュレーション・ゲームとしての完成度が高まった感じだ。川中島の合戦が起きるまでの両雄の戦いと川中島の合戦の二つが楽しめるぞ。

発売元：呉ソフトウェア工房
対応機種：PC-9801VM以降
価格：9,700円(川中島シナリオ5,800円 要デュエル98)
発売中

ゲームの流れ

全体が映るマップ上で将棋のように駒を動かし，敵と重なると戦闘モードに入る。戦闘は呉ソフトお得意のゴチャキャラ・システムを使っている。かわいいキャラが画面一杯に暴れまくるのは見ているだけで楽しくなる。今回，新しく援護部隊を戦闘中に呼ぶことができるようになったため，戦闘中の暴れ回るキャラ数が一段と増えた。

敵を全滅させるか退かせるかすると，戦闘に勝利したことになり，その場所が自軍のものとなる。最終的に敵の総大将を打ち倒したときにシナリオ・クリアになる。

シナリオをクリアしたときに活躍したチームには報奨があったり，クラス・チェンジするチャンスがある。

例：アシガル→サムライ→ハタモト

シナリオは武田側で5本，それが終わると今度は上杉側で5本の計10本が用意されている。その10本全部が終わると今度は川中島の決戦がはじまる。

川中島の決戦では，最初から入っている強いキャラを使うこともできるけど，それまで武田側，上杉側でプレイして育ててきた自分のキャラを使うこともできるんだよ。

駒方式？

これまでの『デュエル』などに見られる呉ソフトのSLG作品は，正面を向いているか後ろを向いているかで，敵か自軍かの区別をつけていた。ちょっと見づらいかなという感じがしたが，この『川中島』は，囲碁のように，敵の駒と自軍の駒を赤と白で色わけし，わかりやすくなっている。

また，駒ごとのちがいも，大将なら兜，忍者なら手裏剣といったふうに，一目見ただけでどんな能力を持った駒なのかがわかるようになった。見た目が悪いように感じるが，逆に今までの物が凝りすぎていたように感じられる。やはり，駒ははっきりわかったほうがシミュレーション・ゲームではとっつきやすいし戦略も立てやすい。

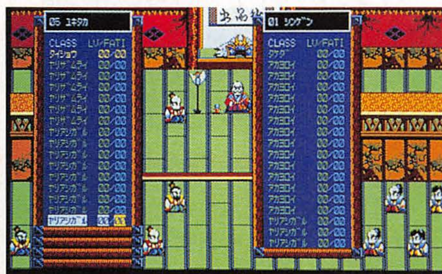
今回新しくリーダー・シップというパラメータが加わった。これが高いと団結力があり攻撃力や防御力がアップするし，寝返りなどが少なくなる特徴がある。

ところが疲労というパラメータもあって，疲労を回復せずにガンガン戦っていると攻撃力や防御力に影響がでてくるのだ。戦士にも休息は必要だったのだ。

ひとくちコラム

全体マップでは駒方式をとり，その駒を敵と味方とで赤と白にはっきり色わけした結果，どの部隊がどこにいるのかがはっきりして見やすくなった。見た目かっこ悪くなってしまったが，見やすさを優先させて正解だったんじゃないかな。

また，デュエル98のときにあった敵の参戦移動が，今回の川中島では自軍でも使えるようになり，戦術に幅ができおもしろくなっている。



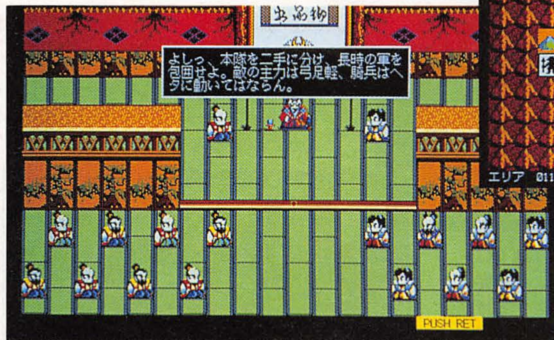
▲各部隊間の兵士のやり取りはここでしかできないのだ



▲全体マップでは敵の部隊の強さ，駒の種類なんかをよく見ながら自軍の駒を動かすようにしよう



▲戦闘中は，リーダーはもちろん他の兵隊もいろいろとしゃべるのだ



▲密偵からの情報により敵兵が近づいてきていることを確認。作戦を練って戦闘開始だ



◀画面上方からくるのが援護部隊。かけ声が勇ましい

 ■呉ソフトウェア工房：〒330埼玉県大宮市大門町3-197星野第二ビル302号☎048-646-0660

新たな上海を満喫しよう

スーパー上海ドラゴンズアイ

Written by　煌竜

1986年，発売と同時に全国に中毒患者を量産したあの恐怖のパズルゲーム『上海』が帰ってきた。

この『スーパー上海ドラゴンズアイ』は米国で発売された『ShanghaiII: Dragon's Eye』の移植版で（ちなみに国内の『上海II』は日本オリジナルである），前作の楽しさをそのままに，あらゆる面でパワーアップされているのだ。

さあ，君も再び『上海』の世界にハマってみよう!?

発売元：HOT・B
対応機種：PC-9801（VM21，UV21以降）
価格：7,800円
発売中

パワーアップ!!

「スーパー」とタイトルにつくだけあって，この作品は前作をはるかにしのぐできばえになっている。特徴を順にあげてみると，

①配列が増えた

普通の配列に加えて干支を型どった12種類の配列が収録されている。しかも付属のオプション・ディスクには，ベーマガなど各パソコン雑誌編集部の製作による12種類のレイアウトが別に付いているから，全部合わせると25ものレイアウトが楽しめるのだ。いつも同じ配列ではつまらない，という人にはこれでバッチリだ。

②牌の種類が増えた

麻雀牌だけでなく花札や国旗，はては動物の顔といった計8種の絵柄の牌でゲームが楽しめる。また，牌の種類によって背景や，取るときのアニメーション・効果音までが変わってしまうのだ。国旗牌では一瞬国歌らしきものが流れたり，ファンタジー牌では巨人がうめき声をあげたりと，じつに多彩な芸を見せてくれる。ゲームに疲れたら，牌を変えて気分一新！なんてこともできて，うれしいサービスなのだ。

③グラフィック・BGMが強化された

パソコン版，アーケード版を問わず『上海』の背景は無地一色だった。しかしこの『スーパー上海ドラゴンズアイ』はちがう。②で書いたように，グラフィック・アニメーションが牌によって8とおりにも変化し，そのうえ，牌のレイアウトによってBGMもちがってくるのだ。8とおり×13種類＝104パターンの中から，自分の好きな組み合わせを捜してみるのもいいんじゃないかな？

④コンストラクション・モードがついた

いままではソフトに収録された配列でしか遊べなかったわけだけど，『スーパー上海ドラゴンズアイ』には，自分好みのレイアウトを創れるモードが付属している。人が作った配列に飽き足らず，自分で新たなレイアウトを組んでみたいという人にはありがたい機能だろう。

ドラゴンズアイ

『スーパー上海ドラゴンズアイ』には『ドラゴンズアイ』という新ゲームがついている。これは1人がドラゴンマスター，1人がスレイヤーとして，奇妙な形のボードの上で竜の心臓（ドラゴンズハート）をめぐって闘う対戦型のゲームなのだ。

スレイヤーは『上海』のルールに従って牌を取っていき，ハートとリム（ハートの周囲）上の牌をすべてなくせば勝ち。マスターは毎回牌を1個ずつ置いていき，盤全体に1段，ハート，リム上に2段牌を重ねるのが勝利条件だ。

おもしろいのは，『上海』で得たノウハウがそのまま使えるところだ。たとえば，同じ牌が縦に重なっていたりすると，スレイヤーはとても困る。逆にマスターは，一組しか残っていない牌でその配置をつくれば，一種の安全地帯をつくれるワケだ。しかも牌の間にはさまれた牌は見えなくなるから，記憶力と勘を頼りにお互いの手を読みあう駆引きも重要になってくる。

コンピュータ相手もいいけど，友達と対戦するとさらに燃えるぞ！

ひとくちコラム

とてもおもしろい。もともと『上海』が持っていた完成されたおもしろさに，ビシュアル面の良さが加わった。しかし「スポーツ牌」には笑わせられた。新ゲーム『ドラゴンズアイ』もなかなかのデキ。コンピュータと遊ぶよりは人間とやったほうが盛りあがるだろう。とにかく，『上海』にのめりこんだ人なら99パーセント損はしないハズ。

なお，10月にはTOWNS版が，その後X68K，J3100，MSX2版も発売予定。

▶牛配列に動物牌。季節牌はあるのかな？

▶これが噂の電波DEMPA配列だ!! わりとむずかしいよ

▲これが標準の配列。操作性もぐんと上昇しているぞ

◀こっちは猪配列プラス花札牌。取るときのアニメーションがおもしろい

◀新ゲーム『ドラゴンズアイ』。ドラゴンズハートとリム（周囲）をめぐって闘う

もう一つの人生を体験！女性をターゲットにしたおしゃれソフト

ウーマンズ・メモリー

Written by 佐久間亮介

他の機種と比べると，独創的な作品のとても多いFM TOWNS。この『ウーマンズ・メモリー』も，そんな作品の一つだろう。最近，注目されつつあるジャンル「環境シミュレーション」である本作は，プレイヤーは1人の女性となって，もう一つの人生を体験することができるんだ。

第1回富士通電脳ソフト夢募集で入選した作品を，製品化したものなんだよ。ちなみに作者は女性。



発売元：ヒューマンインターフェース
対応機種：FM TOWNS
価格：9,800円
発売中

もう一つの人生を体験できる！

『ウーマンズ・メモリー』は，ビジュアルによる物語を語るパートと，質問パートの二つを交互にプレイすることによって，ゲームを進めていく。プレイヤーは18才から39才までの間の人生を体験することになるんだけれども，その間18年を1年ずつプレイしていくわけではない。ビジュアル・パートによって物語を見聞きし，その後，出題されるいくつかの質問に答える（YES，NO方式）と，年代は一気に3年後へと移るのだ。これを39才まで繰り返すことになるんだ。

ビジュアル・パート後の質問事項は，『ウーマンズ・メモリー』の核ともいうべきもの。この質問に，どのように答えるのかによって，3年後の自分がどのような人生を歩むかが決定されているのだから。この結果によって選択される人生の種類は，なんと45種類にも及ぶんだ。幸せを絵に描いたようなものから，なかには決して幸福とは言えないものまで，じつに幅広いものが用意されているぞ。

環境シミュレーションって？

女性の人生を体験できるというと，内容は少々ちがうものの，ガイナックスから発売されている『プリンセスメーカー』を思いだす人も，少なからずいることだろう。あちらは，ゲーム性の強いものであったのに対し，『ウーマンズ・メモリー』では，ゲーム性自体は薄いものの，制作コンセプトは，とても似通ったものなのではないだろうか。

現在，日本で知られている環境シミュレーションと呼ばれるジャンルのソフトでは，プレイヤーはゲームの中では，絶対的な力を持つものが多い。先ほど例としてあげた『プリンセスメーカー』でも，プレイヤーは父親になって，自分の娘に対して，自分の好きなように，自由に教育することができる。けっして対象となっているものが，プレイヤーの行動を拒否することはないのだ。

そして，『ウーマンズ・メモリー』でも，プレイヤーは絶対的な力を持っているんだ。自分自身の人生を左右させることのできる力をね。それが，ゲーム中に何回か登場する質問事項という形で，表面にでてきているのだ。

いま，もっとも可能性のあるジャンル，それは環境シミュレーションに他ならないだろう。

ひとくちコラム

このソフトはゲームというより，環境ソフトのひとつ。

質問事項の解答によって決定されていく人生を見るのは，とてもおもしろい。

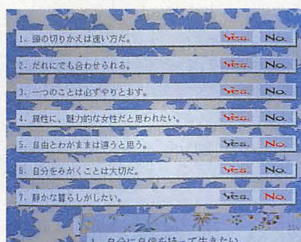
小説風に自分の人生がシミュレートされていくのは感動もの。ぜひプレイしてみることをお勧めするよ。

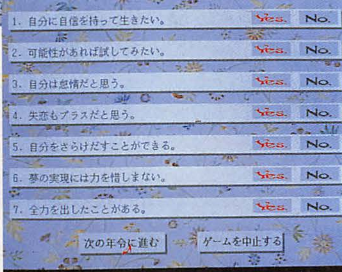
他のメーカーさんも，ゲームのみならず，こういったソフトを，どんどん発売してほしいな。





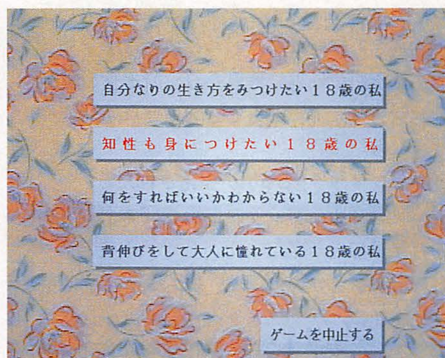
▲▶ビジュアル・パートでのグラフィックは，パステル調の淡く美しいものばかり。もちろん，メッセージはすべて音声によって語りかけてくれる

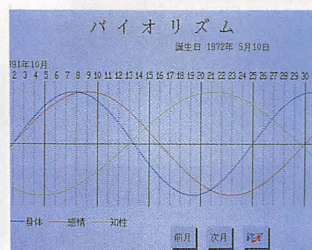




▲プレイ中に何回か出題される問題は，どれもシビアな内容のものばかり。だけど，解答の結果によって，今後の人生が決定されるのだから，おろそかにはできないぞ

▶プレイ開始時には，自分の女性としてのタイプを四つの中から選択しなくてはならない





◀自分の生年月日と調べたい月を入力することによって，バイオリズムを見ることができるんだ

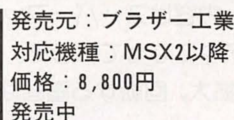
■ヒューマンインターフェース：〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷5-12-13アドス御苑508☎03-5379-7560

MSXでもついに登場！

ソーサリアン

Written by 佐久間亮介

MSXユーザー待望の『ソーサリアン』が，ついに発売された。アクションRPGであるこのゲームの魅力はなんといっても，そのスケールの大きさであろう。60曲のBGM，120種類にも及ぶ魔法，15本＋αも用意されているシナリオと，本当に巨大な作品なんだ。元々は日本ファルコム社から，PC-88SRシリーズをはじめとする各機種で発売されていた作品。はたしてMSX版のデキはいかに!?



発売元：ブラザー工業
対応機種：MSX2以降
価格：8,800円
発売中

『ソーサリアン』を知らない人へ

『ソーサリアン』は，4年前に日本ファルコム社から発売されたアクションRPGだ。当時のゲームファンを驚かさせたのは，15本ものシナリオが用意されており，そのどれからでもプレイしはじめることができる点だった。さらには，七つの元素を組み合わせて，120種類もの膨大な魔法を自分自身で作りあげていかねばならなかったりなど，新しさが詰め込まれたゲームだったのだ。

アクションRPGといっても，他の同ジャンルのものとはちがい，アクション性主体のゲームではない。反射神経を要求されるのは，各シナリオに必ず用意されているボスキャラとの戦闘ぐらいなものだろう——そのボスキャラさえも，プレイするシナリオによっては，戦わずしてクリアすることができるのだ！

『ソーサリアン』はシナリオ供給型のゲームだ。ゲーム自体のシステムと，シナリオ部分は独立して制作されているというわけ。だから，シナリオをあとから供給することが可能となっている。その証拠に，パソコン版の『ソーサリアン』では，追加シナリオ集がいくつか発売されている。

現在までに『ソーサリアン』は，主流パソコン数機種，家庭用ゲーム機であるメガドライブなど，幅広く移植が行なわれてきた。しかも近日中には，PCエンジン版の発売も決定している。発売後4年を経た現在でも，その人気は衰えを知らない。

MSX版の移植度は？

さて，気になる今回のMSX版の移植度だが，完璧に移植されているといっていい。MSXのハード上で，見事にあのスケールの大きさを再現しているのだ。

60曲のBGM，120種類の魔法，15本のシナリオ，そのどれもが省略されることなく，パッケージされているのには，正直驚いてしまった。このMSX版は，PC-88版を参考にして移植されたという。『ソーサリアン』は，機種によって，若干シナリオの解法やBGMなどがちがうんだ。だから，MSXユーザーの人は，PC-88版のものを参考にしながらプレイするといいだろう。

難をいわせてもらえば，ゲーム自体の速度が少し遅いということ。TURBO Rの高速モードでプレイすれば，まったく気にはならないのだが，どうしても普通のMSX2では遅さが気になってしまう。また，1ドライブしかMSX本体には内蔵されていないため，ディスクの入れ替えを頻繁に行なわなくてはならないのも，苦痛に感じるかもしれない。

これらはMSXというハードを使っているからには，仕方がないことなのだろうけどね。

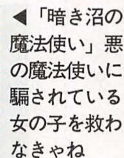
なにはともあれ，電波新聞社発刊の「オールアバウト・ソーサリアン」を片手にぜひプレイしてほしい。さぁ，キミも魔法の国へ。

ひとくちコラム

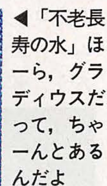
本当にMSXで，よくここまでの移植を実現したな，というのが感想だ。ただし，本文中でも触れたのだが，普通のMSX2でプレイすると，速度に不満がでてしまう。カーソルの移動まで遅くなるのだけは，なんとかしてもらいたかった。

でも，それさえ我慢すれば，他機種同様，楽しくプレイすることができるよ。

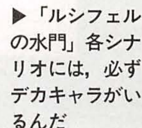
不老不死のキャラクターだって，ちゃんと作れるぞ。



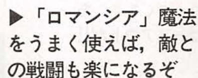
◀「暗き沼の魔法使い」悪の魔法使いに騙されている女の子を救わなきゃね



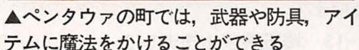
◀「不老長寿の水」ほーら，グラディウスだって，ちゃーんとあるんだよ



▶「ルシフェルの水門」各シナリオには，必ずデカキャラがいるんだ

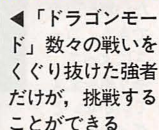


▶「ロマンシア」魔法をうまく使えば，敵との戦闘も楽になるぞ



▲ペンタウァの町では，武器や防具，アイテムに魔法をかけることができる

◀「呪われたオアシス」これが有名なキアラ嬢。あーらバカねぇ，それは塩酸よ



◀「ドラゴンモード」数々の戦いをくぐり抜けた強者だけが，挑戦することができる

Challenge!

Written by 佐久間亮介

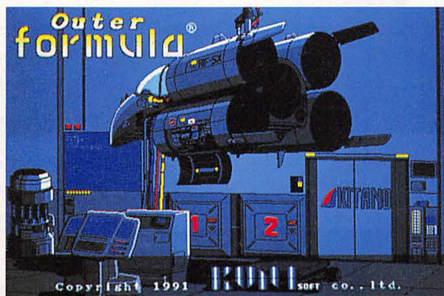
フリーソフトウエア&同人ソフト

みなさん，こんにちは。

今月は，PC-9801用の迫力のレースゲーム『Outer formula』を紹介しよう！　このゲーム，画面こそは粗いものの，ゲーム内容はスーパーファミコンの『F-ZERO』にも負けないデキになっているぞ。

3D視点での拡大，回転する画面は，よくぞここまでと思わせるほど，高速で美しいものとなっている。それもそのはず，制作したのは，以前にこのコーナーで紹介した『METAL FORK』というゲームで，圧倒的な技術力を見せてくれたKUNI SOFTなんだ。

「『F-ZERO』も独自の回転ルーチンを使えば可能」と言っていただけはあるぞ。



F-ZERO?　F-MEGA!?　PC-98に究極のレーシング・ゲーム登場!!

『Outer formula』

制作:KUNI SOFT
機種:PC-9801VM以降（VM2は要16色モード）

このコーナーでも，PC-9801に対応した作品はいくつか紹介してきたが，今回の『Outer formula』はその中でも，最もインパクトの強い作品ではないだろうか。

『Outer formula』は，3D視点でのレースゲームである。プレイヤーは自車を操作して，コース内を規定の周回数分だけ回れば，ゴールということになる。コースは，レース開始前に，あらかじめ用意されているものの中から好きなものを選ぶ。使用する車は，3種類の異なる性能を持つものの中から，任意に選択することができる。

このゲームが，普通のレースゲームと趣（おもむき）のちがうところは，レースに勝つことよりも，そのコースを何秒で完走したかという，タイム・アタックに重点がおかれているところだろう。事実，一つのコースを完走すると，ゲームはそこで終了となってしまうし，ゲーム中に登場する敵車が1台しかいないところからも，それはわかってもらえるだろう。スーパーファミコン・ソフト『F-ZERO』のプラクティス・モードを，そのままPC-9801に持ってきたと思ってもらえればいい。

『F-ZERO』に類似しているのは，ゲーム内容だけではない。その外見――ゲーム中におけるコースの表示方法も，非常に意識したものとなっている。KUNI SOFT独自の回転・拡大・縮小ルーチンは，PC-9801上で『F-ZERO』の複雑な画面処理を見事に再現させているのだ。遠くから近くへと，徐々にカーブが迫ってくるのが，視点を通じて判断することができるよ。レースゲームは，こうでなくっちゃ。

さらにレースゲームの夢でもある友だちとの対戦プレイもばっちり用意されている。このモードを選択すると，画面は上下で2分割され，上下の画面がそれぞれのプレイヤーに対応してくれる。もちろん，画面こそ狭いものの迫力は1人プレイ時と，まったくかわらないぞ。

PC-9801ユーザーのみならず，『Outer formula』はすべてのユーザーに一度は見てもらいたい作品だ。



◀これは対戦モード。画面が2分割されて，それぞれのプレイヤーに対応しているんだよ

	DRIVER	RECORD	MACHINE
1P▷	KUNI	106.56	storm fox
	KUNI	108.88	sylph
2P▷	KUNI	119.12	kugel
	PRACTICE	126.00	sylph

	RECORD	LAP1	LAP2	LAP3
PLAYER-1	106.56	036.68	032.52	037.36
PLAYER-2	119.12	042.44	037.88	038.80

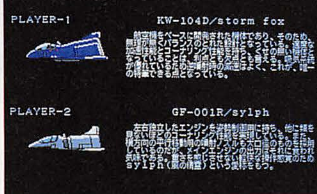
今のレースを再現しますか
YES
NO

▶レース終了後。今のレースを再現してくれるトレース機能つきだ



▲ものすごいスピードで，コーナーが迫ってくる！　ちょっとよそ見すると，あっという間にコースアウトだ!!

SEASIDE
RECORD : 067.60
DRIVER : KUNI
MACHINE: sylph



▲レース開始前に，自分の走りたいコースと，使用したい車が選択できる。コースによって，使う車を変えていかないとダメかも



▶やっと敵車に追いついたと思ったら，ゴールだったのね……。ライバルよりも早くゴールできる日はいつなんだろう

ベーマガライターから一言

佐久間：本当にPC-98で『F-ZERO』を作っちゃったんだね。すごいすごい。

解せないクン：ばーん，解せないクンだ。もうちょっと視点を上にして，コースの先のほうまで見えるようにしてほしかったぜ。

このソフトの入手方法

住所，氏名，郵便番号，メディア(3.5，5インチ)，製品名を書いた紙と，代金600円（送料込み）分の無記名の定額小為替，自分の住所と氏名を書いた宛名シールを同封して，下記の住所まで。

〒350-13　埼玉県狭山市沢5-3
渡辺　訓章

※本コーナーで紹介したソフトの内容，また取り引き等に関しては，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

SUPER SOFT
HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

ハード別にページをわけ，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，7月から8月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ
（今月号は9月8日から10月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた



SUPER FAMICOM

スーパーファミコン

監修：手塚一郎

あの『新ゼルダの伝説』の発売日が決定！

スクウェアの『ファイナルファンタジーIV』こそ発売されたものの，他の人気RPGは以前として音さたなしの状態。そんな中で，任天堂の超期待作『新ゼルダの伝説』の発売日が発表された。11月21日――そう，これはスーパーファミコンの発売1周年と同じ日なのだ。さすが任天堂，やることが渋い。ゲームの細部はまだ不明なものの，これで一安心。本体を買おうか迷っている人は，これを機会に購入してみるのもいいだろう。きっと楽しいゲームライフが送れるはずだ。



今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

予想どおり『ファイナルファンタジーIV』がトップに。ソフトもそろってきて，ランキングもにぎやかになった。来月もかなり順位の変動がありそうである。

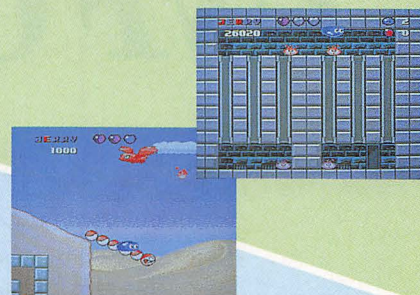
順位	タイトル	メーカー	価格	備考
1	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	8,800円	★
2	ゴエモン ゆき姫救出絵巻	コナミ	8,800円	★
3	エリア88	カプコン	8,500円	★
4	バトルドッジボール	バンプレスト	9,600円	★
5	ファイナルファイト	カプコン	8,500	↑前8位
6	機動戦士ガンダムF91	バンダイ	9,500円	前1位
7	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	9,800円	前10位↑
8	スーパーR-タイプ	アイレム	8,500円	★
9	ガデュリン	セタ	8,800円	前2位
10	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPICソニー	8,500円	★

新作ソフトData Base

Jerry Boy

EPICソニー／アクション／8,500円／9月13日

あの『クインティ』のゲーム・デザインで知られる田尻　智氏の新作。自由に形を変えられるスライムが主人公。彼の婚約者のエミーを助けだすために冒険する。最大の売りはスライムの動き。伸びたり縮んだりだけではなく，壁に張りついたりも可能。アイテムを体の中に取りこんだりする点もじつに楽しい。



スーパー三国志II　パ・移植

光栄／SLG／14,800円サウンドウエア付17,200円／9月15日

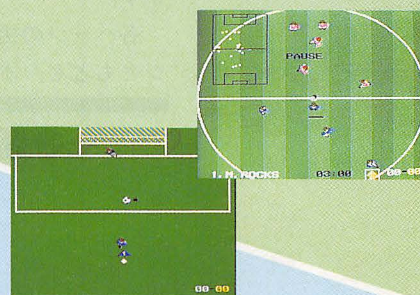
ファミコンにも移植され，大人気となった戦国シミュレーション・ゲームのスーパーファミコン版。350を越える武将が登場し，それぞれが領土を広げ，中国統一を目指す。また，三国志には登場しない光栄オリジナルの君主も用意されている。シナリオは六つ。最大で12人同時プレイ可能。処理速度も高速化された。



プロサッカー　海・移植

イマジニア／サッカー／8,000円／9月20日

サッカーをシミュレートすることを目的に創られた作品。グランドの状態や風の強さまでを設定できるほど凝っている。ゲームのモードも，練習から試合，リーグ戦など多数用意されており，1人でも2人でも楽しめる。試合時間は6分，10分，20分，40分の4種類の中から選択。チームは24か国ある。



超魔界村

カプコン／アクション／8,500円／10月4日

人気シリーズの最新作で，スーパーファミコンのオリジナル。武器や鎧，魔法の数も増え，その組み合わせで特殊なパワーアップも可能。一番のちがいは2段ジャンプができるようになったこと。しかも，この途中で攻撃をすると1.5倍のダメージを与えられる。津波や雪崩，通路の回転などの派手な演出がスゴイ。



PERSONAL COMPUTER



監修：山下　章&煌竜

ディスクステーション98，ついに月刊化

コンパイルより隔月で発売されていた『ディスクステーション98』が，1991年10月号よりついに正式に月刊化される。

MSX2で創刊された『ディスクステーション（D.Sと略）』は，もともとはメーカーが提供した新作ソフトのサンプル版を読者が自由に評価する，いわば試供品の集合体だった。今では連載プログラムや投稿コーナーなどの内容が中心になっているものの，やはり新作紹介の人気は高いようだ。

一般のユーザーにとって，発売前の製品の内容を正確に知る機会はとても少ない。雑誌の記事や広告ではわからない部分を直接体験できる『D.S』は，ユーザーとメーカーのふれあいの場としても，貴重な存在といえるだろう。むしろ，ユーザーの感想を，メーカーがゲームに反映させるぐらいのことがあってもいいのではないだろうか。

月ごとに発刊される以上，『D.S98』にはまだまだ新たな可能性があるはずだ。単に新作を紹介していくことのほかに，MSX2版のように電子出版としての側面を生かす道もあるだろう。今月発売の「マップ&コンストラクション号」もそのひとつ，『D.S98』の未来に注目していきたい。

今月の人気ソフト・ランキング

HOT ★ 30

日本の夏といえば高校野球。というわけでトップに立ったのが『栄冠は君に2』。X68K版『イース』も大健闘はしたものの，惜しくも2位に甘んじた。3位以下はあいかわらずの大混戦だが，『銀英伝』『ベストプレーベースボール』の復活が目立つ。やはりサポート（拡張ディスク）の威力はすごい。『伊忍道・打倒信長』はPC-98版がでてからが本当の勝負だろう。

1 栄冠は君に 2
アートディンク
9,500円
↑前2位／2回
PC-98，FM TOWNS

2 イース
電波新聞社
9,600円
★
X68K

3 ダイナソア
日本ファルコム
8,700円
前1位／8回
PC-88SR，PC-98

4 プリンセスメーカー
ガイナックス
14,800円
↑前7位／3回
PC-98

5 アルシャーク
ライトスタッフ
9,800円
前4位／3回
PC-98

新作ソフトData Base

ディスクステーション　29号　MSX2

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／1,940円／9月6日

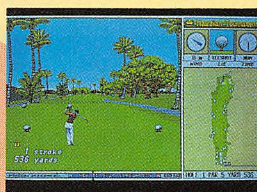
ドラゴンクイズ・先取りプレイ／オリジナル・ゲーム「ジャンプ・ヒーロー」／BGV「ぷよぷよ恋物語」，その他，定期連載コーナーや各種記事を収録。



ワイアラエの奇蹟　PC98

T&Eソフト／SLG／5，3.5'2HD／7,800円／9月6日

かつて，青木功プロが奇跡の逆転優勝を成し遂げた舞台「ワイアラエ・カントリー・クラブ」のコースデータを完全収録。要「遥かなるオーガスタ」。



プロヴィデンツァ　TOWNS　パ・移植

ソフコム／RPG／CD-ROM／9,800円／9月6日

プレイヤーキャラ4人，傭兵4人，モンスター4種の12人パーティを組める大型RPG。疑似人工意志の採用など，システムの随所に新しい工夫が見られる。



シムアース　PC98　TOWNS　海・移植

イマジニア／SLG／(PC98)5，3.5'2HD，(TOWNS)CD-ROM／12,800円／9月6日

アメリカ製の有名な環境SLGが，ようやく発売される。環境を操作して，知的生命体を正しい方向に導け。自分だけの惑星を創りあげるのが楽しい。



野球道PLUS　PC98

シーツウワールド／野球／5，3.5'2HD／9,800円／9月7日

パソコン通信を利用し，ユーザー全員でペナントレースを争う野球ゲーム。シーツウネット用の通信ソフトがついており，優勝プレイヤーの表彰もある。



ドラゴンクイズ　MSX2

コンパイル／クイズRPG／3.5'2DD／6,800円／9月20日

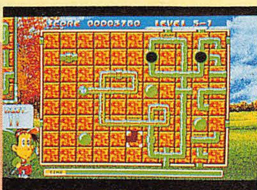
コンパイルお得意の複合ジャンルのクイズゲーム。通常時は普通のファンタジーRPGと同じように行動し，敵と遭遇するとクイズで戦闘となる。



パイプドリーム　PC88　PC98　海・移植

BPS／パズル／(PC88)5'2D，(PC98)5，3.5'2HD／7,800円／9月20日

アーケードにも移植されたパズルゲーム。水道管のパーツをうまく配置し，時間内に出口までパイプをつなぐ。7種のパーツをうまく使いわけるのがポイント。



ディスクステーション98　マップ&コンストラクション号　PC98

コンパイル／ディスクマガジン／5，3.5'2HD／3,980円／9月20日

マーブルマッドネス／マーベルパットゴルフ新面／メイズランナー2新面／ロードモナーク・オリジナル20面／大戦略III'90マップ&生産型15面等を収録。



■発売日変更情報……●ドラッケン（X68K／EPICソニー）8月末→9月6日●機動戦士ガンダムクラシックオペレーション（X68K／ファミリーソフト）9月下旬→9月27日●白と黒の伝説・アスカ編（MSX2／ソフトスタジオWING）8月末→未定●チャックイエーガー・アドバンストフライトトレーナー2.0（J3100／アクレイムジャパン）8月末→9月上旬●ハイパー知育絵本・日本昔ばなしII（TOWNS／ぎょうせい）7月29日→7月30日●サイレントメビウス（TOWNS／ガイナックス）8月16日→9月20日●雀皇登龍門II（PC98／ゲームアーツ）8月23日→9月12

6 ベストプレーベースボール
アスキー
9,800円
↑前35位／4回
PC-98

7 エアーコンバットII
システムソフト
8,800円
前5位／3回
PC-98

8 銀河英雄伝説II デラックスキット
ボーステック
4,800円
↑前18位／3回
PC-88SR,MSX2

9 生中継68
コナミ
9,800円
★
X68K

10 伊忍道・打倒信長
光栄
9,800円(サウンドウエア付)/12,200円
★
PC-88

11 A列車で行こうIII
アートディンク
①12,800円②14,800円
前8位／8回
① PC-98 ② X 68 K,FM TOWNS

12 パロディウスだ! ―神話からお笑いへ―
コナミ
9,800円
前12位／4回
X68K

13 サークガゼルの塔
マイクロキャビン
7,800円
前6位／2回
PC-98,PC-88SR

14 ヴェインドリーム
グローディア
8,800円
★
PC-98

15 GE・TEN～戦国信長伝・下天～
ホクショー
12,800円
前9位／2回
PC-98

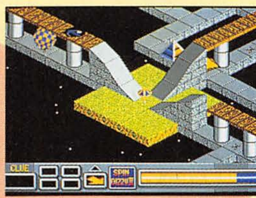
斬II
PC98
ウルフチーム／SLG／5,3.5'2HD／9,800円／9月20日

同社の戦国SLG『斬』が大幅にグレード・アップした。立体ヘクスの採用や任意の場所に築城できるなど，プレイヤーの自由度が拡大している。MIDI対応。



スピンディジーII
PC98 海・移植
アルシスソフト／アクション／5,3.5'2HD／8,700円／9月27日

慣性の働くコマを操り，数々の仕掛けを利用し，あるいは突破して，アイテムを集めながらゴールを目指す，アメリカ製のアクション・ゲーム。



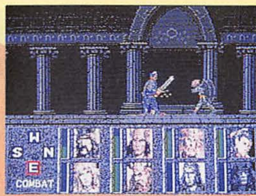
フェアリーランドストーリー
ア・移植 X68K
SPS／アクション／5'2HD／6,800円(予価)／9月末

かわいいキャラと戦略性が人気を得たアーケード・ゲームの移植版。魔法で敵をケーキにして，まとめてつぶすと高得点。ボーナス・キャラも多数ある。



AD&Dヒーロー・オブ・ランス
海・移植 MSX2
ポニーキャニオン／RPG／4メガROM／7,500円／9月21日

AD&Dドラゴンランス・シリーズのMSX2版。8人のキャラで魔法世界クリンを冒険する。監修・安田均。音楽・戸田誠司。S-RAMでのバックアップ機能付き。



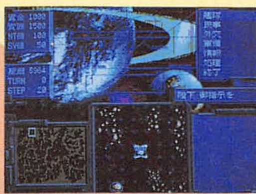
ロイヤルブラッド
PC88 FC・移植
光栄／SLG／5'2D／7,800円，(CD付き)10,200円／9月下旬

架空の島国，イシュメリアを舞台にしたファンタジーSLG。善悪さまざまなモンスターと戦いつつ，統一を目指せ。軍師の選択や魔法のシステムが目新しい。



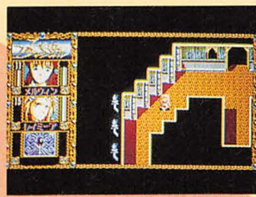
シュヴァルツシルトII帝国の背信
パ・移植 X68K
工画堂スタジオ／SLG／5'2HD／未定／9月下旬

外交と戦争を繰り返しながら星団を統一するストーリーSLG。戦闘・爆撃両タイプの戦艦を使いわけ，敵国を占領していく。絶妙なストーリー展開が売り。



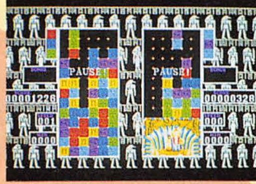
ヴェインドリーム
PC98 パ・移植
グローディア／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／9月21日

前作『エメラルドドラゴン』で好評を得た同社の新作がPC-98に。登場キャラクターに主眼を置いたシナリオ構成になっている。グラフィックにも入魂。



コラムス
X68K ア・移植
システムソフト／アクションパズル／5'2HD／7,800円／9月下旬

あの『コラムス』がX68Kにも登場。内容は同社から発売されているPC版と同じ。売りはコンピュータとの対戦モードだ。燃えるぜ！



バーズテイルII
PC88VA PC98 海・移植
ポニーキャニオン／RPG／(PC98)5,3.5'2HD,(PC88VA)5'2HD／9,800円／9月21日

アメリカで大ヒットした正統派RPGの続編が日本に上陸。再び6人(＋モンスター1匹)で魔法の世界を冒険する。システム的には前作と同じ。



エアーコンバットIIシナリオ集
PC98
システムソフト／フライトシミュレータ／5,3.5'2HD／5,000円／9月中旬

『エアーコンバットII』のミッション・データ集。『マスターオブモンスターズII』のゲルンガーが宇宙に漂流しているシナリオがあったりする。



伊忍道・打倒信長
PC98 パ・移植
光栄／RPG／5,3.5'2HD／9,800円，(CD付き)12,200円／9月下旬

プレイヤーは伊賀忍者の生き残りとなり，戦国の魔王・信長の首を狙う。陰陽師や剣術家など，2人まで仲間にすることができる。実在人物も多数登場。



ガゼルの塔
MSX2 パ・移植
マイクロキャビン／RPG／3.5'2DD／7,800円／9月下旬

PC88，PC98で人気の『サーク』最新作をMSX2に移植。主人公の偽物を追って罠に満ちた塔の内部を冒険する。特性の違う仲間から1人を選んで連れ歩ける。



日●風雅セレクション（PC98／風雅システム）8月中→9月中●マスターオブモンスターズIIシナリオ集（PC98／システムソフト）8月中→8月9日●インペリアルフォース（X68K／システムソフト）8月下旬→9月6日●バトルチェス（TOWNS／富士通）8月下旬→9月末●ジーザスII（X68K／エニックス）7月末→7月28日●オルテウスII（X68K／ブラザー工業）8月10日→8月23日●ソーサリアン（MSX2／ブラザー工業）8月下旬→8月30日（TAKERU販売）●ボナンザブラザーズ（X68K／シャープ）8月中→9月上旬●AD&Dヒルズファー（PC88／ポニーキ

キャメルトライ

X68K ア・移植

dpマイコンソフト/アクション/5'2HD/8,800円/9月下旬

回転機能をフルに活用した独創的なコンセプトが話題を呼んだアーケード・ゲームが，驚異の移植度でX68Kに登場。重力に従って動くボールを，迷路を回転させて障害物をかわしながら，制限時間内にゴールまで導けば面クリア。デンパ・オリジナル面に加え，自分でマップが作れる「マップ・エディタ」も付属。専用操作パドル付き。



電脳将棋昇龍2

PC98 J3100

SOFBOX/将棋/(PC98)5,3.5'2HD,(J3100)3.5'2DD/5,000円/9月中

これまでに数多く発売されてきた，あらゆるパソコン将棋ソフトに勝利した「最強」の将棋ソフト。パソコンなんて弱くて，という人にもおススメ。

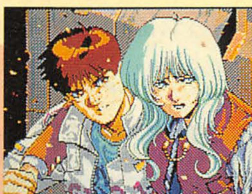


ジーザスII

PC98 パ・移植

エニックス/AVG/5,3.5'2HD/8,800円/9月中

高い人気を得たSF・AVG『ジーザスII』の移植版。エイリアンの謎を追って，舞台は貨物船上から宇宙へと移る。すぎやまこういちサウンドがムードを高める。



ファングス

PC88

エニックス/RPG/5'2D/8,800円/9月中

全体が7章で構成されている正統派のファンタジーRPG。フル画面スクロールや，ボスキャラのアニメーションはお見事。原案を寺島優が担当している。



シャドウ・オブ・ザ・ビースト

海・移植 TOWNS

ビクター音産/アクション/CD-ROM/9,800円/9月27日

英国シグノシス社製のアクション・ゲーム。巨大な異形の獣たちを相手に，謎に満ちた世界を突破する。13重スクロールのグラフィックなどが特徴。





麻雀マスター

X68K

ブラザー工業/麻雀/5'2HD/7,800円/9月下旬

ゲーム・センターにもあるような，RPG的要素を取り入れた麻雀ソフト。女の子のグラフィック・デザインに，漫画家の唯　登詩樹氏を起用している。



ワールドゴルフIII

アフターケア PC98 パ・移植

エニックス/SLG/5,3.5'2HD/8,800円/7月28日

エニックス「ワールドゴルフ」シリーズの第3弾。システム自体は前作に近く，遊び易さを重視した設計になっている。豊富な周辺機能がうれしい。

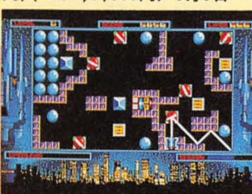


ディフレクター

アフターケア PC88 X68K 海・移植

BPS/パズル/(PC88)5'2D,(X68K)5,3.5'2HD/(PC88)5,800円,(X68K)7,800円/8月9日

鏡や壁を利用してレーザー光線を反射させ，「セル」を破壊する全60面のパズルゲーム。5面ごとのコーヒーブレイクが楽しい。コンストラクション付き。



ボクサーメーカー

アフターケア PC98

ハート電子/SLG/5,3.5'2HD/9,800円/8月30日

女性ボクサーを育成するSLG。トレーニングと試合を繰り返しながら，栄光の世界チャンプをめざせ。筋力，パンチ力等の要素のほか，必殺技もある。

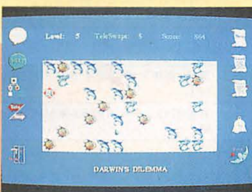


ダーウィンズ・ジレンマ

アフターケア 海・移植 TOWNS

スタークラフト/パズル/3.5'2HD/7,800円/8月30日

海外から移植されたパズル・ゲーム。同じ生物同士を合体させ，新たな生物に進化させる。進化の筋道をよく理解して合体させるのがポイント。



順位	タイトル	メーカー・価格	備考	機種
16	シャーロックホームズの探偵講座	富士通 8,800円	前14位/2回	FM TOWNS
17	ディスクステーション27号	コンパイル 1,940円	★	MSX2
18	銀河英雄伝説II デラックスプラスキット	ボーステック 5,000円	★	PC-98,X68K
19	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト 12,800円	前16位/22回	PC-98,X68K,FM TOWNS
20	ベストプレーベースボール新データ版	アスキー 9,800円	★	PC-98
21	ゴライアス	BPS/14,800円	↑前23位/2回	PC-98
22	大戦略III'90	システムソフト/9,800円	↑前-位/9回	PC-98
23	大戦略III'90 マップコレクションVOL.2	システムソフト/5,000円	★	PC-98
24	ファランクス	ズーム/8,800円	前11位/3回	X68K
25	A列車で行こうIIIマップコンストラクション	アートディンク/5,800円	↑前-位/3回	PC-98
26	轟 —GOH—	ウルフチーム/9,800円	前19位/4回	PC-98
27	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ/7,800円	↑前33位/2回	PC-98
28	ディスクステーション98第3号	コンパイル/3,980円	↑前-位/2回	PC-98
29	サイレントメビウス	ガイナックス/14,800円	前10位/10回	PC-98,X68K,FM TOWNS
30	ジーザスII	エニックス/8,800円	↑前-位/3回	PC-88SR,X68K

あいかわらずの移植攻勢の中で，出色の作品は『キャメルトライ』。専用コントローラにオリジナル面，マップ・コンストラクションまで付いた豪華な構成は，自社製品ながらもお買得と言ってしまおう。海外から登場した『スピンディジーII』『シャドウ・オブ・ザ・ビースト』は，日本人の感性にあうかどうかが勝負の決め手となりそう。

ャニオン）8月21日→11月21日●F15ストライクイーグルII（X68K/マイクロプローズジャパン）8月中→9月中旬●フューチャーウォーズ（X68K/スタークラフト）8月中→8月9日●エグゾン（X68K/日本ソフテック）8月下旬→9月20日●スターグライダーII（PC98/マイクロプローズジャパン）8月上旬→8月末●レイルロード・タイクーン（PC98/マイクロプローズジャパン）8月中旬→9月中旬●アクアレス（X68K/エグザクト）8月30日→9月12日

もうすぐBirthday

監修：大出綾太

東亜プランのシューティング・ゲームがX68Kに続々登場!

X68K用『飛翔鮫』(カネコ)







ゲーム・センターで人気を集めていた，東亜プランの一連のシューティング・ゲームが，カネコの手によってX68Kに移植されることになったぞ。10月20日に，その第1弾として発売予定の『飛翔鮫』の画面写真を見てもらおう。アーケード版とちがって横画面になってはいるものの，ほぼ完璧な移植だ。『飛翔鮫』にとって，国内ではこのX68K版がはじめての移植となる。

カネコでは，今後も3か月に1本くらいのペースで，移植版の発売が予定されている。『達人』『究極タイガー』『鮫！鮫！鮫！』と，いずれも人気の高かったものばかりだ。シューティング・ゲームファンにとっては，財布と相談の日々が当分続きそうだ。

最新版パソコンソフト発売予定日Data Base(8月19日調べ)

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
未定	PGAツアーゴルフ	PC-98	イマジニア	IBM-PCから移植のゴルフゲーム
9月下旬	ダーウィンズジレンマ	X68K	スタークラフト	PC98からの移植版
	麻雀悟空・天竺への道	PC98,X68K,TOWNS,J3100	シャノアール	麻雀を勝ち抜いて天竺へ迎え！
10月8日	ディスクステーション30号	MSX2	コンパイル	おなじみのディスクマガジンの第30弾
10月18日	ディスクステーション98 第6号	PC98	コンパイル	今号以後月刊化に
	スーパー上海・ドラゴンズアイ	TOWNS	HOT-B	『上海II』のバージョンアップ版をPC98より移植
10月20日	飛翔鮫	X68K	カネコ	東亜プランのアーケードSTGがX68Kに登場
10月21日	田村光昭麻雀ゼミナール	PC98	ポニーキャニオン	プロ雀士の田村光昭氏を講師に迎えた麻雀ゲーム
	(タイトル未定)	MSX2	コンパイル	パズルゲーム。タイトルは来月明らかに
10月25日	ブランディッシュ	PC98	日本ファルコム	ファルコム待望の新作はARPG
	ダイナソア	TOWNS	日本ファルコム	PC88,98で好評の3DRPG
10月予定	天下統一88	PC88	システムソフト	PC98からの移植
	キング&クイーン	PC98	ブラザー工業	中世を舞台にしたRPG
	アークスIII	PC98	ウルフチーム	人気RPGの続編が登場
	指輪物語第1巻	PC98	スタークラフト	あのファンタジー小説がついにゲーム化
	プレイメーカー・フットボール	PC98	システムソフト	PC98とマックで同時に発売されるフットボール・ゲーム
	パワーシンガー	PC98	EPICソニー	音楽魔法というニューシステムを取り入れたRPG
	ファイナルクライシス	PC88	テクノグラード	PC88では珍しいシューティング・ゲーム
	パワーモンガー	X68K	イマジニア	『ポピュラス』の作者による新作
	ワールドゴルフIII	X68K	エニックス	PC98からの移植版。画面レイアウトが多少変更される予定
	満開電飾	X68K	ビクター音産	パチンコ・ゲームをPC98から移植
	ノア	X68K	M.N.M.software	人類の生い立ちから滅亡まで描くSLG
	シュヴァルツシルトI	TOWNS	工画堂スタジオ	人気SLGがTOWNSに
	エアーウエーブ・アドベンチャーII	TOWNS	東芝EMI	
	コラムス	J3100	システムソフト	PC98からの移植
	エリート	MSX2	マイクロプローズジャパン	ポリゴンを使用した貿易SLG
11月1日	き	PC98	ソフトプラン	日本風のオリジナルRPG
11月22日	スターウォーズ	X68K	M.N.M.software	ワイヤーフレームを使用した3Dアクション・ゲーム
11月29日	魔道物語1-2-3	PC98	コンパイル	MSX2から移植の3D・RPG
11月予定	ヨーロッパ戦線	PC88	光栄	第2次世界大戦のヨーロッパが舞台のSLG
	ウルティマVI	PC98	ポニーキャニオン	有名RPGシリーズの第6弾がPC98に登場
	囲碁データベース白富士	PC98	ポニーキャニオン	囲碁の碁譜を収録
	将棋データベース赤富士・平成3年版	PC98	ポニーキャニオン	将棋の棋譜を収録
	天下統一II	PC98	システムソフト	戦国SLGの続編
	ダンセ・マカブレ	PC98	テクノグラード	中世ファンタジーを舞台にした推理物のAVG
	マーキュリー2	PC98	マキシマ	クォーター・ビューのRPG第2弾
	コマンドHQ	PC98	マイクロプローズジャパン	全世界をテーマにした戦略SLG
	新選組（仮）	PC98	ウルフチーム	新選組を題材にしたAVG。TAKERUで販売
	魔法の妖精マジカルクミ	PC98	ファミリーソフト	魔法使いの女の子が活躍するAVG
	ゼノンII	PC98,X68K	EPICソニー	海外生まれの縦スクロール・シューティング
	パワーモンガー	PC98,TOWNS	イマジニア	『ポピュラス』の作者による新作
	ディノランド	X68K	ウルフチーム	X68Kでのピンボール・ゲーム。TAKERUで販売
	ブリッツクリーク	X68K	システムソフト	PC98からの移植SLG
	アルシャーク	X68K	ライトスタッフ	PC98からの移植版
	688アタックサブ	X68K	ビクター音産	PC98からの移植
	PITA・PAT	PC98,X68K	ビクター音産	落下型のアクション・パズルゲーム
	雷電伝説	TOWNS	電波新聞社／キッド	セイブ開発のアーケード・ゲームの移植
	インセステイション	TOWNS	ビクター音産	宇宙空間での3Dフライトシミュレーター
	伊忍道・打倒信長	MSX2	光栄	PC88からの移植
	スーパー上海・ドラゴンズアイ	J3100	HOT-B	『上海II』のバージョンアップ版をPC98より移植
12月10日	笑ゥせぇるすまん第2巻	PC98	コンパイル	人気アニメを原作にしたAVGシリーズの第2弾
	笑ゥせぇるすまん第1巻	MSX2	コンパイル	人気アニメのAVGがMSX2にも登場
12月13日	ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ	J3100	アスキー	アメリカ生まれの人気RPG第6弾が登場
12月予定	コラムス	PC88	システムソフト	PC98からの移植版
	フレイ	PC98	マイクロキャビン	MSX2からの移植ARPG
	アマランス2	PC98	風雅システム	好評だったRPGの続編
	雀豪3（仮）	PC98	ビクター音産	雀豪シリーズの最新作
	パンツァーカイル	PC98	システムソフト	同社の『ブリッツクリーク』の続編にあたるSLG
	ロボクラッシュ	PC98	システムソフト	ロボットバトルSLG。MSX2版よりもSLG色が濃い
	ブルトンレイ シナリオ集Vol.3	PC98,X68K	システムソフト	ファンタジーRPGの追加シナリオ第3弾
	棋太平	X68K	SPS	PC98で発売されている将棋ゲームを移植
	大戦略III'90	X68K	システムソフト	超人気SLGの移植版
	ヴェルスナーグ戦乱	X68K	ファミリーソフト	20本のシナリオを収録したRPG
	戦国ソーサリアン	MSX2	ブラザー工業	MSX2版のソーサリアンに追加シナリオが登場
2月予定	F19ステルスファイター	PC98	マイクロプローズジャパン	ステルスを操るフライトシミュレータ
3月予定	笑ゥせぇるすまん第3巻	PC98	コンパイル	アニメが原作のAVGシリーズの第3弾

噂の『パワーモンガー』がついに登場！

X68K, PC98, FM TOWNS用『パワーモンガー』（イマジニア）

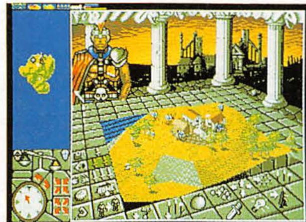
『ポピュラス』の作者が作った，ということで，かなり以前から話題になっていた『パワーモンガー』が，ついに登場だ。

この原稿を書いている時点で編集部にきているバージョンでは，まだプレイすることはできないんだけれど，『ポピュラス』にも似た画面が，じつにスムーズに拡大・縮小や回転をしている。見ていてとっても気持ちいいぞ。

また，このゲームには季節の概念が取り入れられていて，冬になって雪が降ったり，春になって草原が鮮やかな緑色になったりと，随時視覚的に表現されているんだ。これを見ているだけでも楽しい。

内容的には，簡略化されたSLG，といった感じで，誰にでも楽しめるようになっている。今から発売が楽しみだ。







画面写真はX68K版

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
発売日未定	ロイヤルブラッド	PC98,MSX2	光栄	ファミコンからの移植SLG
	ソードワールドPC	PC98	T&E SOFT	同名テーブルトークRPGのパソコン版
	ブラックレインボウII	PC98	ホビージャパン	オリジナルRPGシリーズ第2弾
	アルカディア	PC98	ノベンタ	古代ギリシャ神話を題材にしたアクションRPG
	川中島異聞録	PC98	呉ソフトウェア工房	DUEL川中島のRPG版
	平家物語	PC98	呉ソフトウェア工房	発売は来年に
	シュヴァルツシルトIII	PC98	工画堂ソフト	宇宙を舞台にしたSLGの第3弾
	グロス・ドイチェラント	PC98	ジェネラル・サポート	第二次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたSLG
	戦極	PC98	ライトスタッフ	制作がパンドラボックスに変更になり、発売が延期された
	映画狂殺人事件	PC98	シンキングラビット	シンキングラビット伝統の推理AVG
	沈黙の艦隊	PC98	G.A.M.	週刊誌で連載中の人気コミックをSLG化
	スターファイター（仮題）	PC98	スタークラフト	ファンタジー・シリーズ作者の手による超大作。発売は来年の予定
	ロードス島戦記II	PC98	ハミングバード	人気RPGのパソコン用第2弾が登場
	Z（ゼータ）	PC98	トンキンハウス	硬派SF仕立てのAVG
	シグナトリー	PC98	日本コンピューターシステム	X68Kから移植のAVG
	UFO	PC98	サブロジック	UFOのフライトシミュレーター
	スーパー大戦略HA	PC98HA	システムソフト	PC98HA専用版を発売
	ふしぎの海のナディア	PC98,X68K	ガイナックス	大人気アニメをAVG化
	サバッシュII	PC98,PC88,X68K	グローディア	ポプコム監修RPG第2弾
	レミングス	PC98,X68K,TOWNS	イマジニア	アミガで人気のアクション・パズルゲームの移植
	マイト&マジックIII	PC98,X68K,TOWNS	スタークラフト	難解な3D・RPG第3弾
	ライフ&デス	PC98,TOWNS	ビング	Macintoshから移植の手術のSLG
	倉庫番リベンジ	PC98,X68K,TOWNS	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	ヴェインドリーム	X68K,TOWNS,MSX2	グローディア	PC88の『エメラルドドラゴン』タイプのRPGを移植
	スーパー上海・ドラゴンズアイ	X68K,MSX2	HOT-B	『上海II』のバージョンアップ版をPC98より移植
	ネメシス'90	X68K	SPS	MSX版『グラ2』が大幅にバージョンアップ
	エイリアンシンドローム	X68K	電波新聞社	セガのアーケード・ゲームの移植版
	チェイスH.Q.	X68K	日本デクスタ	タイトー『チェイスHQ』の移植版。タイトルが変更になった
	サークII	X68K	マイクロキャビン	PC98,88からの移植版
	ガンバスター	X68K	ガイナックス	オリジナルのシューティング・ゲーム
	達人	X68K	カネコ	東亜プランのアーケードSTGの移植

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
	究極タイガー	X68K	カネコ	東亜プランのアーケードSTGの移植
	鮫！鮫！鮫！	X68K	カネコ	東亜プランのアーケードSTGがX68Kに登場
	スピンディジーII	X68K	アルシスソフト	PC98からの移植版
	ブラックレインボウ	X68K	ホビージャパン	PC98からの移植版
	ビーストロード	X68K	ホビージャパン	PC98からの移植版
	プログラム	X68K	M.N.M.software	プレイヤーの自由度の高いパズルゲーム
	サイバーコア	X68K	アイ・ジー・エス	PCエンジンで発売されているシューティングの移植版
	レッサーメルン	X68K	スタジオパンサー	人と神との戦いを描いたRPG
	ジェノサイドII	X68K	ズーム	オリジナル・ロボット・アクションの第2弾
	ラストバタリオン	X68K	スティング	PCエンジンで出ていたシューティング・ゲームの移植
	機動戦士ガンダムS2（仮）	X68K	ファミリーソフト	ガンダムを題材にした全15面のシューティング・ゲーム
	シムアース	X68K,J3100	イマジニア	『シムシティー』につづく超話題作
	伊忍道・打倒信長	X68K,TOWNS	光栄	PC88,PC98からの移植。発売は来年の予定
	指輪物語第1巻	X68K,TOWNS	スタークラフト	PC98からの移植版
	バトル	X68K,TOWNS	ジーエーエム	PC98,88からの移植
	ハープーン	TOWNS	富士通	アミガで発売されていたSLGの移植
	ウォーサム	TOWNS	富士通	アミガで発売されていたアクション・ゲームの移植
	ウルティマIV／V	TOWNS	富士通	IVとVが一枚のCD-ROMに収録されている
	ウルティマVI	TOWNS	富士通	超難解RPGが早くもTOWNSに登場
	ヴォルフィード	TOWNS	ビング	タイトーのアーケード・ゲームの移植版
	パラメデス	TOWNS	ビング	ファミコンからの移植
	R-TYPE	TOWNS	ハドソン	アイレムのアーケード・ゲームの移植版
	AD&Dドラゴン・オブ・フレイム	TOWNS	ポニーキャニオン	AD&Dシリーズ最新作
	紫禁城	TOWNS	スキャップトラスト	麻雀牌を使ったパズルゲーム
	バトルガール	TOWNS	テクノグラード	オリジナルビデオが原作のRPG
	エメラルドドラゴン	TOWNS	グローディア	人気のRPGを移植
	ナイトメア	TOWNS	データウエスト	サイキック・ディテクティブ・シリーズ第5弾
	第4のユニットシリーズ第7弾	TOWNS	データウエスト	タイトルはまだ未決定
	ミラーズ	TOWNS	SOFBOX	PC88SR・CD-ROMからの移植版
	ノスタルジア	TOWNS	シュールド・ウェーブ	X68Kの新感覚AVGを移植。来年4月発売予定
	チャイム	機種未定	システムサコム	ノベルウェア・タイプの女子高生シミュレーション

■発売中止が決定した作品……クォータースタッフ（PC88／スタークラフト），ワンダーボーイ・モンスターランド（MSX2／日本デクスタ），センターコート（MSX2／ナムコ），ワルキューレの冒険II（MSX2／ナムコ），テンプルマスター(PC98,X68K,TOWNS／日本コンピュータシステム)，ガルフォース・怒涛のカオス(PC88SR,MSX2／スキャップトラスト)，バルーサの復讐(TOWNS／ザインソフト)，レインフォーサー（TOWNS／ザインソフト），サンダーチョッパー（PC98／サブロジック），D（X68K／ウルフチーム），マジックキャンドル（X68K／スタークラフト），オルタネイテイブ3（X68K／M.N.M.software），平成一のファジー男（TOWNS／データウエスト），キャンペーン版大戦略II・世界激闘編（X68K／総合ビジネスアシスト）フューチャーウォーズ（TOWNS／スタークラフト）

OVERSEAS
海外パソコン

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

やはり『ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ』は強かった。今月も1位を獲得した。しかし，そのすぐ背後には，まもなくイマジニアからPC-98シリーズにも移植・発売される，3Dゴルフゲーム『PGAツアーゴルフ』が控えている。5位にランクインした『マリオ〜』とあわせて，スポーツ・ゲームが奮闘している月と言えるだろう。

1	ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ Bane of the Cosmic Forge(Sir-Tech) RPG/Amiga,IBM-PC,Mac/9,000円
2	PGAツアーゴルフ PGA Tour Golf(Electronic Arts) SLG/Mac,IBM-PC,Amiga/9,000円
3	レミングス Lemmings(Psygnosis) パズル/Amiga,IBM-PC/8,000円
4	キャッスルズ Castles(Interplay) SLG/IBM-PC/9,000円
5	マリオアンドリッツレーシングゲーム Mario Andretti's Racing Challenge(Electonic Arts) SLG/IBM-PC/8,000円
6	ベット! VETTE!(Spectrum HoloByte) アクション+SLG/Mac,IBM-PC/9,000円
7	ジェット・ファイターII JET FIGHTER II(VELOCITY) SLG/IBM-PC/10,000円
8	ロボスポーツ Robo Sports(MAXIS) SLG/Mac/9,000円
9	F-15　ストライクイーグルII F-15 STRIKE EAGLE II(MicroProse) SLG/IBM-PC,Amiga/9,000円
10	アーマー・ゲドゥーン Armor-Gedoon(Psygnosis) SLG/Amiga/7,000円

もっと気軽に海外ゲームをプレイするために

これから何回かにわけて，AmigaやIBM-PCなどの海外パソコンで紹介されているようなゲームを遊ぶ際に生じる疑問点や障壁となるようなことについて取り上げていこう。今回はゲームのマニュアルについて。

国内で手に入る海外パソコンのソフトは，当然のことながら，英語で書かれている。アメリカやイギリスなど，英語圏のソフトが多いのはもちろんだが，それ以外の国のソフトでもマニュアルは英語というものがほとんどである。

パッケージを開けてみると，分厚いマニュアルが目に入り「これを全部訳さなければいけないのか」と，うんざりすることがあるかもしれない。しかし，そこで挫折しては海外ソフトのおもしろさを味わうことはできないのだ。マニュアルをよく見れば，その大部分がゲームの背景の紹介などで，実際に読まねばならないのは，その数分の一だということに気が付くだろう。また「クイックスタート」などの題名で，ゲームを簡単にはじめられるように操作の要点をまとめたカードなどが同封されているものも最近は多い。

そしてさらに，販売店によっては一部のソフトに自ら日本語のマニュアルを作成し，ユーザーにプレゼントするところもある。日本語マニュアルが手に入る店でソフトを購入すれば，プレイもしやすくなるだろう。



▲今月紹介している『キングス・バウンティ』は，オークビレッジ（☎03-3254-2094）でなら日本語マニュアルがついてくる。これでサクサク，プレイができるぞ

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。価格については海外での標準価格を表す。

キングス・バウンティ
KING'S BOUNTY

・NEW WORLD COMPUTING INC.
・IBM-PC,AMIGA, COMMODORE64/128, APPLEII
・$49.95





▲騎士・聖戦士・魔女・蛮人の中から1人を選択。騎士が一番楽だぞ



▲基本フィールド画面。敵の集団がいれば，それも表示されるのだ

プレイヤーは，ありとあらゆるダンジョンを制覇した超一流の冒険者。胸を張って故郷に凱旋（がいせん）したものの，冒険の間に自分の故郷が混とんとしていた。今度は自分の故郷を平和にするための大冒険がはじまる…という，結構ありがちな設定のRPG。悪党どもを退治したり神器を捜したりして，25の謎を解きあかし，王勺（杖のようなもの）を時間内に捜しだすことができればめでたくハッピーエンド。

騎士・聖戦士・魔女・蛮人の四つにわけられた職業の中から一つを選択し，名前を登録することでゲームはスタートする。王から支給される給金や宝箱などから手に入れたお金で兵士を雇い，指名手配されている悪党の城を投石器などを使って攻め落とす。また魔法を使って自分の冒険をサポートすることもできる。

ルールはかなり簡単だし，登場するキャラクターもコミカル。気軽に楽しめる1作だろう。



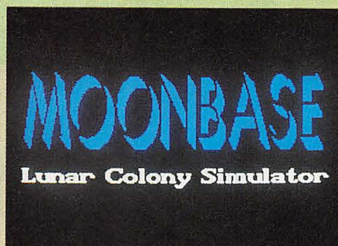
▲街中に入って情報収集。どんなRPGにでも必要な，基本中の基本といったところ



▶敵との戦闘。カーソルを使った移動だけでできるのだ

ムーンベース

MOON BASE

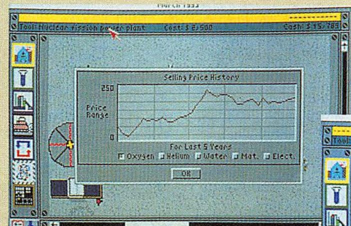


・WESSON INTERNATIONAL
・IBM-PC,AMIGA
・$49.95

日本でも大好評を博した『シムシティー』の月面版とも言えるのがこの『ムーンベース』だ。プレイヤーは，アメリカ航空宇宙局（ナサ）の計画の一つである月面移民計画のリーダーとなって，計画の成功のために努力しなければいけない。

『シムシティー』と最もちがうところは，プレイの舞台が月面なので，酸素の供給や食物の生産，そして施設からでる熱の放出など，最低限人間が暮らしていくために必要な環境をつくるために必要な施設が多いことだ。これらの施設が事故などで機能を停止してしまったり，配置が不適切だったりすると，住民は死んでしまう。

さらに研究室を配置して新たな技術を開発し，ゲーム中に役立てたり，いろいろな資源を採掘し，加工して販売し，財源を潤わせたりなど，いろいろなことができる。プレイヤーがしなければならないことは結構多いが，慣れてくるととことんのめり込めるタイプのゲームだろう。



▲各物質の販売価格の動向を調べる。上手な商売をして，月面の植民地をますます発展させよう

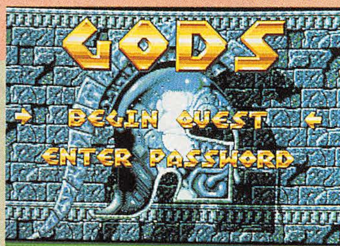
▶月面にだって経済は存在する。収入と支出のチェックを行なう

◀まずはマップの制作。このあたりは『シムシティー』と変わらない

▲続いて住民が住めるようにさまざまな施設を配置する。酸素の供給や室内温度のことまで考えねばならないから，大変だ

ゴッズ

GODS

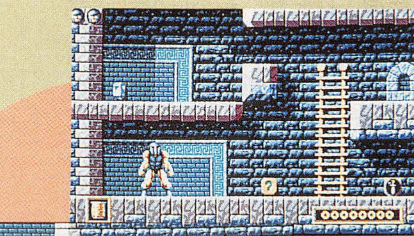


・MINDSCAPE
・AMIGA,ATARI-ST, IBM-PC
・$49.95

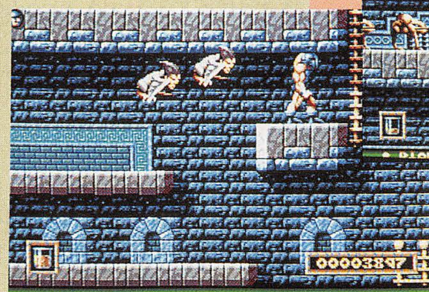
気味の悪いキャラクターで有名な『ゼノン2』の作者の最新作がこの『ゴッズ』だ。さる戦士がもっとも偉大な報酬を得るために，伝説に包み隠された街に潜入し，神々を倒そうとする話である。プレイヤーはその戦士「ヘラクレス」になって，古代都市を探索し，目的を達成しなければならないのだ。

15の武器システムと，20もの得点アップやパワーアップのアイテム，そして知性的なモンスターたちが特徴とマニュアルにはあるが，やはり最も目を引かれるのはモンスターのデザインだろう。茶色系統の色を基本としたモンスターたちの姿は，プレイヤーの心を奪うことはまちがいないだろう。

ゲームそのものは『悪魔城ドラキュラ』のような，アクション性の強いアドベンチャー・ゲームである。グラフィックのすばらしさに酔いながらプレイしてほしい。



▶顔に直接足がついたような怪物がプレイヤーを襲う。うーむ，グロい



▲ゲーム開始直後のプレイヤー。あちこちに落ちているアイテムを拾って，パワーアップするのだ

◀続いて3等身の鳥人が登場。1時間プレイすればあなたは気持ち悪さでも う眠れなくなる！（笑）

マリオアンドリッツ・レーシングゲーム

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE



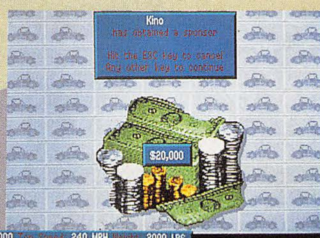
・ELECTRONIC ARTS
・IBM-PC
・$49.95

今日本でも流行のF1や，アメリカではコンスタントな人気を得ているレーシング・ゲームを，RPGで味付けしたゲームがこの『マリオアンドリッツ』だ。

プレイヤーは1文なしのドライバーからスタートする。まずはスポンサーを得てスプリント・カーを購入。数々のレースに勝ち抜き，賞金を稼ぎ，もっとグレードの高い車を買ってその車に対応するレースに参加するのがこのゲームなのだ。お金が貯れば F1レーサーにもなれるぞ。

レースそのものは普通のレーシング・ゲームになんら劣るところはない。ポリゴンを使用した表示画面は，プレイヤーをディスプレイの前に釘付けにするぞ。リプレイ機能もついているので，自分のドライバーズ・テクニックを上げる材料にすることもできる。

▶まずはスポンサーから20,000ドルをもらう。このお金で一番安いスプリント・カーを買うのだ





▶プレイ中はこんな感じ。ポリゴンのマシンがごりごり走るぞ

◀いつかはこんなF1マシンを…買うまで努力するのだ！

※今回紹介したソフトのうち，『MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE』（マリオアンドリッツ・レーシングゲーム）についてはIBM-PC PS/55Zにて撮影を行ないました。

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★20

夏休みに入り常連ゲームはのきなみ好調。1位はまだまだ『ストリートファイターII』といった感じだが，それ以外の順位はじつに激しく動いている。今月のランキングで何よりも驚いたのは2位に『デスブレイド』が入っていることだ。ここまで健闘するとはだれも予想していなかったことだろう。SFIIの対戦ブームが少なからず影響してのことなのだろうか。

順位	タイトル	メーカー／ジャンル	前回
1	ストリートファイターII	カプコン／格闘アクション	前1位
2	デスブレイド	データイースト／格闘アクション	★
3	スーパーバレーボール'91	ビデオシステム／バレーボール・シミュレーション	前3位
4	クライムファイターズ2	コナミ／格闘アクション	★
5	ワンダー3	カプコン／3種のジャンル	★

タイトー『D3-BOS』発売記念クイズ大会東京池袋で開かれる



去る8月2日，東京池袋のタイトー直営店「タイトーロサ会館」において大型体感筐体「D3-BOS」の発売記念クイズ大会が開催された。

会場にはタイトーのイメージ・アイドル，ゆうゆも応援にかけつけ，並々ならぬ盛り上がり。約1時間にわたって，ゆうゆやD3-BOSに関する○×式のクイズ大会が行なわれた。

クイズの前には「クイズでGO！GO！」の掛け声が入って，体感「ゆうゆのクイズでGO！GO！」か，といわんばかり。タイトー・ファンばかりでなく，通りすがりの一般のお客さんまでをもよろこばせていた。

撮影にあたったやんまは「カメラ小僧の気分がわかったような気がする」と言っていたとか。



NEO・GEO全国ゲーム大会開催！



一方，SNKは7月20日から8月17日にかけて，北は北海道から南は九州まで，全国12か所でNEO・GEOゲーム大会を開催した。

NEO・GEO用ソフト『リーグボーリング』を使ったゲーム大会で，1位の人にはNEO・GEO本体とバッグなどのグッズが。また，参加者全員にメモリカードが賞品として与えられるという豪華なものだった。

写真は8月9日に行なわれた埼玉大会のもよう。所沢市のトーヨーデンキで開催され，会場には約80人ものゲームファンが集まった。大会は2回にわけて行なわれた。第2回目の優勝者は所沢市に住む中学3年・市崎勇樹くん。優勝おめでとう！



新作ソフトData Base

スターブレード

ナムコ／ガン・シューティング／業者価格2,480,000円／9月上旬

昨年の夏，大阪で行なわれた「国際花と緑の博覧会」でナムコが出展していたアクテイブ・シミュレータ『ギャラクシアン³』の1人用タイプが登場。

プレイヤーは，自動操縦式の最新鋭戦闘機「ジオソード」のガンナーとして操縦席に乗り込み，敵の巨大な要塞「レッド・アイ」を破壊すべく発進する。

敵の攻撃を受けるとシールドが減り，シールドがなくなるまで被弾すると撃墜されゲーム・オーバー。

ワイドな画面と無限の奥行きを可能にした「無限遠投影システム」の他，「アクティブ・シート」，「4チャンネル・サラウンド」などで今までにない迫力と臨場感を実現している。



ザ・キングオブドラゴンズ

カプコン／アクション／業者価格208,000円／9月上旬

3人同時プレイのできるファンタジック・アクション・ゲーム。8方向レバーで自機の移動，二つのボタンで攻撃とジャンプをする。

プレイヤーはファイター，クレリック，ウイザードなどの五つのタイプのキャラクターの中から1人を選び，最強無比のモンスター・レッド・ドラゴン・ギルディスの財宝を求めて旅立つ。

キャラクターにはそれぞれ，経験値が設定されていて，モンスターを倒したり，宝石や金貨袋などのアイテムをひろうと経験値が増える。ある程度の経験値を得るごとにキャラクターのレベルが上がり，力や体力が強くなっていく。CPシステム第16弾。



ボンバーマン

FC移植

アイレム／アクション／価格未定／9月

ファミコン，PCエンジン，X68000などで発売され大好評，ハドソンの『ボンバーマン』がアーケードにも登場する。自キャラ「ボンバーマン」を操作，規定時間以内にフィールド内の敵キャラを爆弾で全滅させ，出口に行けばステージ・クリアとなる。特定ブロックを破壊すれば，火力アップ，同時に置ける爆弾数アップなどいろいろなアイテムが登場し，取ればパワーアップする。



ザ・シンプソンズ

コナミ／コミカル・アクション／価格未定／8月下旬

アメリカで大ヒットしたファミリー・アニメ「ザ・シンプソンズ」をゲーム化。筐体によって最大4人まで同時プレイができる。ひょんなことからギャング団に次女のマギーを誘拐されたシンプソン一家。マギーを救うために家族の力を合わせて追いかける。

4人の中から1人を選びゲーム・スタート。8方向レバー・2ボタン（アタック＋ジャンプ）で自キャラを操作する。全8ステージ。

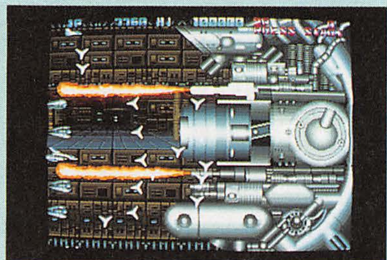


サンダークロス2

コナミ／横スクロール・シューティング／価格未定／8月下旬

1988年に発売された横スクロール・シューティング『サンダークロス』の続編。

上下に並んだオプションの間隔をボタン一つで調節するという前作のオプション・システムをそのまま受け継いでいる。多重スクロールを使った奥行きのある背景と，前作以上にパワーアップしたサウンドが売り。

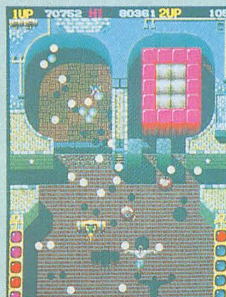


ゴークス

東亜プラン／ブロック崩し／価格未定／9月

8方向レバー・2ボタンで自機を操作するブロックくずし。ボタンは自機のスピード・アップとボンバー。

ブロックくずしにはじめてボンバーが登場。いざというときに使えば，画面中央からたくさんの玉がはじけとんで危機を脱してくれる。同じ色の宝玉を集めていけば死んでも消えないパワーアップがつく。2人同時プレイ可。



クイズクエスト

タイトー／クイズ／価格未定／発売中

立ちはだかる敵をクイズで倒しながら進んでいくクイズゲーム。

生物，化学，スポーツ・レジャーなど6ジャンル。6ワールド構成。



その他の新作情報

ナムコからはあの『ワールドスタジアム』をパワーアップさせた『スーパーワールドスタジアム』が10月上旬頃発売予定。システム2を使っているそうだ。

セガからは9月中に『レイルチェイス』というガン・シューティングが発売される。トロッコなどに乗って敵の追跡を振り切るという内容で，画面とシンクロしてシート部分が大きく揺れるようになっている。

SNK，NEO・GEOの新作は『エイトマン』という高速横スクロール・アクション・ゲーム。発売日は未定とのこと。

---

6 クイズクエスト
タイトー／RPGクイズ
★



7 クラッチヒッター
セガ／ベースボール・シミュレーション
前2位



8 NEO・GEO
SNK
再登場



9 クイズ三国志
カプコン／国盗りクイズ
前4位



10 雷電
テクモ，セイブ開発／シューティング
↑前14位



11	ファイナルラップ2 ナムコ／F-1ドライブ・シミュレーション／前5位
12	クイズ殿様の野望 カプコン／国盗りクイズ／↑前16位
13	ハットトリックヒーロー タイトー／サッカー・シミュレーション／前13位
14	クロスブレイズ アイレム／格闘アクション／★
15	D.D.クルー セガ／格闘アクション／★
16	ストライクファイター セガ／ドッグファイト・シミュレーション／★
17	ワールドスタジアム'90 ナムコ／ベースボール・シミュレーション／再登場
18	スーパーモナコGP セガ／F-1ドライブ・シミュレーション／前10位
19	ファイナルファイト カプコン／格闘アクション／前6位
20	ラッドモビール セガ／ドライブ・シミュレーション／前20位

今月の新作の中では『スターブレード』がお気に入り。なんといっても宇宙での戦闘シーンの演出がかっこいいのである。ただ，大きさの問題で入るゲーム・センターは限られるだろうし，最初は1プレイ200円での営業となると思う。インカムの点から考えれば『ザ・シンプソンズ』や『ボンバーマン』，『ザ・キングオブ～』のほうが活躍しそうだが……。

Family Computer

新作ソフトData Base

監修:手塚一郎

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

バンダイの『ドラゴンボールZ II』が初登場で第1位に。回を追うごとに内容も充実し，固定ファンが増えている。『マイライフ・マイラブ』も出足好調。

順位	タイトル	メーカー／価格
1	ドラゴンボールZ II	バンダイ 8,200円 ★
2	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	テクノスジャパン 6,500円 ★
3	タルるートくん	バンダイ 5,800円 ★
4	ファミリーサーキット'91	ナムコ 7,800円 ★
5	ボンバーマンII	ハドソン 5,800 ★
6	スーパーマリオ3	任天堂／6,500円／再登場
7	サンリオカーニバル	キャラクター・ソフト／2,980円／再登場
8	マイライフ・マイラブ	バンプレスト／9,600円／★
9	ロックマン3	カプコン／6,500円／再登場
10	中嶋悟	バリエ／5,900円／★

ウエスタンキッズ

ビスコ／アクション／7,800円／9月13日

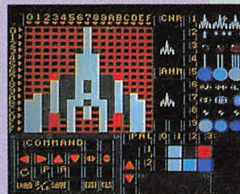
保安官となり，6人の指名手配者を倒す。宝箱を開けたり，敵を倒したりして得たお金でアイテムを買いそろえていく。変化に富んだ展開が売り。



絵描衛門(でざえもん)

アテナ／ツール&シューティング／9,800円／9月13日

縦スクロール・シューティングのコンストラクション。ドット絵やBGMなどの他にスタッフロールも設定可能。バッテリー・バックアップがついている。



マリオオープンゴルフ

任天堂／ゴルフ／6,000円／9月20日

人気キャラクターであるマリオを使ったゴルフゲーム。カップインなどのシーンがズームアップされる。バッテリー・バックアップによるセーブも可能。



へべれけ

サン電子／アクション／6,200円／9月20日

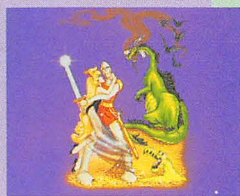
奇妙なキャラクター「へべ」が主人公のアクション・ゲーム。道中で仲間を増やし，元の世界へと戻るのが目的。要所で表示されるメッセージが笑える。



ドラゴンズレア

EPICソニー／アクション／5,900円／9月20日

同名のレーザーディスク・ゲームを元にデザインしたファミコン・オリジナル。パターンを創り，覚え，実行しないとすぐにゲーム・オーバーとなる。



イースIII・ワンダラーズフロムイース パ・移植

ビクター音産／ARPG／7,500円／9月27日

ご存じ大人気パソコン・ゲームの移植。フィールドの一部がメモリの関係で削られてしまっているものの，かなり良質な移植。アクション性は強い。



バトルフォーミュラ

サン電子／シューティング／6,200円／9月27日

カーレースとシューティングを融合したゲーム。ファミコンのハードを限界まで使った演出が売り。敵トラックを撃つことでパワーアップするのも可能。



中嶋悟F1ヒーロー2

バリエ／レース／5,900円／9月27日

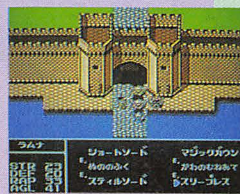
F1パイロット・中嶋悟のアドバイスによるレースゲーム。つぎつぎとコースを走破していくグランプリと，1対1で戦うバトルの二つのモードがある。



ラディア戦記・黎明編

テクモ／RPG／6,900円／9月下旬

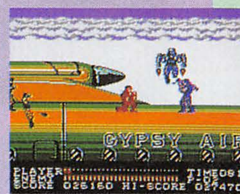
テクモお得意のビジュアル・シーンを多用したRPG。戦闘モードはリアルタイム。自分のキャラクター以外は命令を与えて動かす。細かい作戦も可能。



スパルタンX2

アイレム／アクション／5,500円／9月下旬

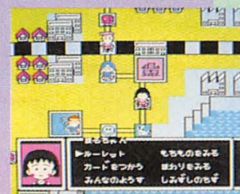
人気格闘ゲームの続編。ストーリー的なつながりはない。今回は舞台がいくつも用意されており，変化に富んだ展開が楽しめる。難易度選択も可能。



ちびまる子ちゃん・うきうきショッピング

ナムコ／ボードゲーム／5,800円／10月4日

大人気コミックのゲーム化。まる子たちを操作して清水市の名所をめぐる。名所に一番乗りするとお金がもらえ，それで買い物をしてポイントを上げる。



■発売日変更情報……●快傑ヤンチャ丸2からくりランド（アイレム）8月下旬→8月30日

PCエンジン

監修：ベニー松山

一体型PCエンジンの発売日・価格決定！

公開以来話題となっていたPCエンジン・シリーズの新ハード群の発売時期と価格が一部正式に決定された。

CD-ROM²システムがコアグラフィックス相当ハードと一体となった「PCエンジンDUO」と，そのDUOをポータブル・マシンとして携帯する際に使用する4.3インチのTVチューナー付カラー液晶モニタ「DUOモニター」が9月21日。そして現行のCD-ROM²システムのバッファを新機種と同等の2Mに増強するRAM搭載の「スーパーシステムカード」が10月25日より発売開始となる。価格はDUOが59,800円，DUOモニターが79,800円，スーパーシステムカードが9,800円。これに伴い，2M対応のCD-ROMソフトもいくつか発売が予定されている模様だ

しかし本体のみのユーザーにとって最も注目される「スーパーCD-ROM²」については発売時期，価格ともに未定で，おそらく年内発売はないとの見方が強まっている。こうしたユーザーが2Mソフトをプレイするには，あえてこの時期現行のCD-ROM²と新カードを購入するか，あるいはもう1台DUOを買うほかないらしく，いずれにせよ早い時期の決定が待たれるところである。

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

定番『パワーリーグ』最新作がチャート1位。続くは『F1サーカス』『PC原人』と今月はシリーズものが強い模様。『ブライ』は今後のランク変動に注目したい。

順位	タイトル	メーカー／価格／前回
1	パワーリーグ4	ハドソン／6,500円／★
2	F-1サーカス'91	日本物産／6,900円／★
3	PC原人2	ハドソン／5,800円／★
4	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト／7,200円／★
5	イースIII	ハドソン／7,200円／★
6	パチ夫くん　幻の伝説	ココナッツジャパン／12,800円／前6位
7	エグザイル	日本テレネット／6,780円／★
8	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ／5,800円／★
9	ファイナルソルジャー	ハドソン／6,500円／★
10	パワーイレブン	ハドソン／5,800円／★

新作ソフト Data Base

ワールドジョッキー　FC・移植
ナムコ／スポーツ／5,800円／9月20日

競馬ゲームの名作『ファミリージョッキー』のパワーアップ移植版。騎乗する馬がレースごとに替わるジョッキー・モードが追加され，4人同時プレイも可能。

ヒット・ジ・アイス　ア・移植
タイトー／スポーツ／6,800円／9月20日

氷上の格闘技と呼ばれるアイスホッケーの過激さを再現。12名の選手からキーパー1人とスケーター2人を選択する1チーム3人制。4人同時プレイ可。

ニュートピアII
ハドソン／RPG／7,200円／9月27日

前作のシステムを受け継いだトップビュー・タイプのARPG。メインとなる剣の他に，ブーメランや魔法の杖など多彩な攻撃方法が用意されている。

どらごんEGG！
メサイヤ（NCS）／アクション／6,800円／9月27日

ドラゴンと女の子がコンビを組んだコミカル・タイプのアクション。ドラゴンはアイテムで卵からしだいに成長し，強力な炎のブレスを吐けるようになる。

CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号　CD-ROM
ビクター音産／CD-ROMマガジン／4,800円／9月27日

1周年を迎えたCD-ROMマガジン第5弾。クスト・エピソード4／インタラクティブ・コミックス／シューティング・ゲーム「ダサイヤス」／CLUB UB等を収録。

クイズアベニュー2　CD-ROM
NECアベニュー／クイズ／6,000円／9月下旬

CD-ROMの容量を活かしたクイズソフトのシリーズ第2弾。クエスト・モードは前作に続いて見田竜介がキャラクター・デザインを担当。問題数は6000。

メソポタミア
アトラス／アクション／6,800円／10月4日

星座の12宮を舞台に，コイルのようなキャラクターが壁づたいにコミカルな動きを見せる異色アクション。各迷宮には星座にちなんだボスが登場する。

MEGA DRIVE

メガドライブ

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

『ソニック～』のパワーも『アウトラン』の前にはさすがに及ばず。今回は新作が上位を占めた。

順位	タイトル	メーカー／価格／前回
1	アウトラン	セガ／7,000円／★
2	ソニックザヘッジホッグ	セガ／6,000円／★
3	ベアナックル	セガ／6,000円／★
4	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	セガ／8,700円／前1位
5	ポピュラス	セガ／6,000円／★
6	ファステスト・ワン	ヒューマン／7,500円／★
7	レッスルウォー	セガ／6,000円／★
8	エイリアンストーム	セガ／6,800円／前4位
9	雷電伝説	マイクロネット／8,800円／前2位
10	セイントソード	タイトー／6,800円／前3位

その後のMEGA-CD情報なのだ。

MEGA-CDの発売時期と価格は，ユーザーにとってかなり気になるところだ。発売時期に関しては，クリスマス商戦には間に合うとしても，価格のほうはいったいいくらぐらいになるのだろうか？ 68000を搭載し，拡大縮小など，あれだけの機能を盛り込んだハードである。5万円を切れば，ユーザーも満足するのではないだろうか？ 個人的には3万円台に抑えてもらえるとうれしいのだが……。ちなみに，来春にはビクターから，メガドライブとMEGA-CDの一体型マシンが発売される予定で，ソフトの面では完全な互換性を保つということだ。

一方，ソフトの面では参入メーカーが40社を越えた，ということなので，ユーザーとしては喜ばしい限り。1社が1本のソフトをだしたとして，40本。ま，すべてのメーカーが同時にだすわけではないとしても，けっこうな数と言えよう。

ソフトに関して，もう一つ。セガが日本ファルコムと共同出資で「セガ・ファルコム」というソフト開発の会社を設立したのはご存じかな？ CD-ROMのゲームソフトを中心に，メガドライブやテラドライブのソフトを開発するということだ。セガは6月にも「シムス」と「ソニック」という二つのソフト・メーカーを設立したばかり。セガのソフトへの力の入れようがわかるよね。

新作ソフトData Base

ギャラクシーフォースII　ア・移植

CSK総合研究所／シューティング／8,400円／9月13日

ダイナミックな動きをする体感筐体で話題になったアーケード・ゲームからの移植。ジュノス恒星系に侵略してきた軍事国家「第4帝国」を倒すのが目的。



レンタヒーロー

セガ／AVG／8,700円／9月20日

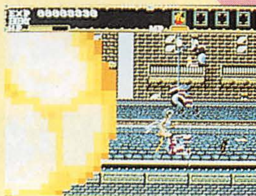
主人公は，借り物のアーマーによってヒーローになるという風変わりな設定。レンタル料金を払うために，人助けをするのだ。戦闘シーンはアクション。



エル・ヴィエント

ウルフチーム／アクション／8,500円／9月20日

同社「グラナダ」のスタッフが作る横スクロール・アクション。1928年のアメリカが舞台となっている。「BEEP！メガドライブ」に同名コミックが連載中。



戦場の狼II　ア・移植

セガ／アクション／7,000円／9月27日

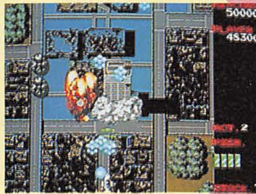
カプコンの同名ゲームからの移植。アーケード・モードの他，アイテム・ショップや仲間を捜したりという新しい要素の付加されたオリジナル・モードも。



マスター・オブ・ウェポン　ア・移植

タイトー／シューティング／6,800円／9月27日

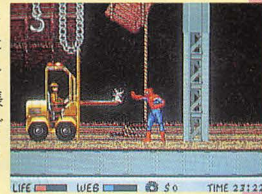
縦スクロールのシューティング・ゲーム。同社の業務用作品からの移植。少し前の作品であるが，背景やボスキャラなど，画面構成は多彩。



スパイダーマン

セガ／SLG／6,000円／10月4日

同名のアメリカのヒーローを主人公としたサイドビューのアクション・ゲーム。壁に張り付いたり，スパイダーマンならではのアクションが特徴。

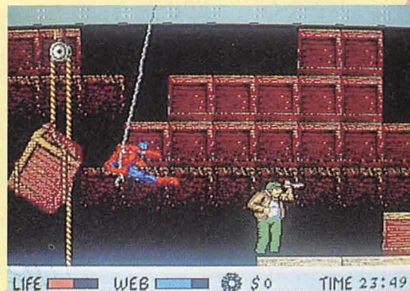


ソード オブ ソダン　海・移植

セガ／アクション／6,000円／10月4日

海外版メガドライブ“GENESIS”で発売されている横スクロールのアクション・ゲーム。開発はElectronic Arts社。男か女を最初に選択し，敵を倒していく。





■発売日変更情報……●宇宙戦艦ゴモラ（UPL）8月下旬→9月末●アウトラン（セガ）8月5日→8月9日

GAME BOY ゲームボーイ

監修：MUNEPI♪

今月の人気ソフト・ランキング HOT★5

順位	タイトル	メーカー	価格	備考
1	まじかる★タルるートくん	バンダイ	3,500円	前3位↑
2	ロックマンワールド	カプコン	3,500円	★
3	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	4,800円	前2位
4	F-1スピリット	コナミ	3,500円	再登場
5	Dr.マリオ	任天堂	2,600円	再登場

新作ソフトData Base

時空戦記ムー

ハドソン／RPG／4,500円（税込）／9月13日

4人までのパーティを，最大5組まで持つことができるという斬新なシステムを採用。パーティごとにまったく別の行動をとらせることができる。



ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド

タカラ／AVG／3,800円(税込)／9月13日

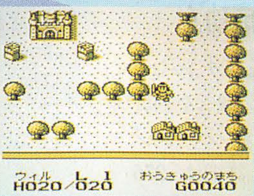
今回のちびまる子はAVG。『授業参観の巻』など，全部で3話のストーリーを楽しむことができる。パスワードによるコンティニュー機能あり。



ナイトクエスト

タイトー／RPG／3,600円（税込）／9月13日

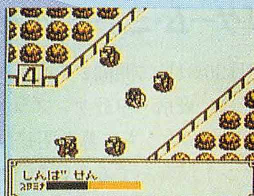
暴れ者のゴブリンを倒したなら，ナイトとして召しかかえてやるという王様の言葉に，冒険の旅を決意する主人公ウィルの活躍を描いている。



ウイナーズホース

メサイヤ（NCS）／競馬／4,000円（税込）／9月20日

馬の状態などの状態から，勝ち馬を予想するというモードと，自分で馬を育ててレースに出場させ，賞金を稼いでいくモードの2とおりの遊びかたで楽しめる。



アレサII

やのまん／RPG／4,800円（税込）／9月27日

好評だったRPGの第2弾。前作で悪の王・ハワードを倒し，平和が訪れたはずのアレサ王国にまたもや危機がせまる。主人公は同じマテリアだ。



テクモボウル

FC・移植

テクモ／スポーツ／3,800円（税込）／9月27日

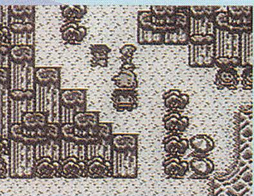
昨年末に発売された同社の同名アメフト・ゲームの移植。操作方法やシステムなどはファミコンと同じで，選手は実名で登場する。通信での対戦も可能。



少年アシベ ゆうえんちパニック

タカラ／RPG／3,800円（税込）／9月下旬

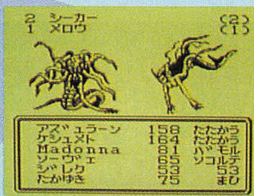
アニメにもなっている同名コミックからのゲーム化。アシベのおじいちゃんが作った遊園地の四つのワールドを舞台にアシベが冒険を繰り広げる。



ウィザードリィ外伝I ～女王の受難～

アスキー／RPG／4,635円（税込）／10月1日

パソコン版のもつ雰囲気をくずさないように，米国Sir-tech社の監修の元に日本で制作されたアレンジ版。ビジュアル面などが強化されている。



GAME GEAR ゲームギア

監修：MUNEPI♪

今月の人気ソフト・ランキング HOT★3

順位	タイトル	メーカー／価格／備考
1	エターナルレジェンド永遠の伝説	セガ／4,500円／★
2	アウトラン	セガ／3,500円／★
3	マッピー	ナムコ／3,500円／前1位

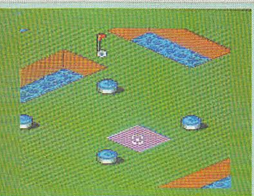
新作ソフトData Base

パット&パター

MD・移植

セガ／スポーツ／3,500円（税込）／9月27日

セガ・ゲーム図書館で供給されている『パターゴルフ』をゲームギア用に移植。普通のゴルフゲームとちがい，コース上に数々のトラップが登場する。

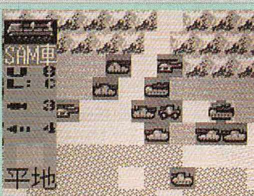


対戦型大戦略G

パ・移植

システムソフト／SLG／4,800円（税込）／9月28日

パソコンSLGの定番『大戦略』シリーズの移植。ゲームギアへの移植にともない，ルールの簡略化などがなされている。名前どおり，通信による対戦が可能。



■発売日変更情報……●ラスタンサーガ（タイトー）8月2日→8月9日

GAME MUSIC
ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢&Kyou

★「ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91」大成功!

7月30,31日に開催された「ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91」は，東京・中野サンプラザホールに2日間で3,291名の観客を動員し，大成功のうちに幕を閉じた。出演した5バンドの選抜メンバーがジョイント演奏をするという，この日ならではのシーンも。詳細は，276～279ページでレポートしているので，そちらをどうぞ。

★こちらも大盛況「第5回ファミリークラシック・コンサート～ドラゴンクエストの世界」

8月15日に渋谷公会堂では，恒例の「ファミリークラシック・コンサート～ドラゴンクエストの世界」が開催された。すぎやまこういち氏が指揮するこのコンサートも，今年で5回目。今回は，本邦初公開の『"交響組曲版"ドラクエI』をはじめ，おなじみの『ドラクエIV』をメインに聴かせていた。特別出演の「むつのを」が，邦楽器で『ドラクエIII』の「ジパング」を演奏すると，大きな拍手が巻き起こる。すぎやま氏から，「今度テレビで始まる『ダイの冒険』のエンディング・テーマとして，『ドラクエII』の『この道わが旅』が使われるんですよ。団次郎さんの歌でね」という発表もあった。



今月のGMヒット・チャート情報

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●7月第5週
- 53位　ファイナルファンタジーIII・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 60位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 122位　聖剣伝説・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 139位　パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI（キングレコード）
- 189位　プレプリマII（キングレコード）

●8月第1週
- 57位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 91位　ファイナルファンタジーIII・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 150位　聖剣伝説・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 173位　パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI（キングレコード）

●8月第2週
- 53位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 136位　ファイナルファンタジーIII・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）

●8月第3週
- 51位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
- 139位　ファイナルファンタジーIII・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）

新作ソフト Data Base

マスター・オブ・モンスターズ



東芝EMI／9月13日

メガドライブ版オリジナル・バージョン全曲と，新たなアレンジを加えた「交響シンセ組曲」を収録したCD。新鋭，松尾早人氏の作曲した曲を，すぎやまこういち氏が監修。収録曲のタイトルは，ゲームの数々のシーンを想い起こさせる"色"で統一されている。

ゲーム発売元：東芝EMI
メディア／価格：CD TOCT-6268　2,500円（税込）
収録曲：〈交響シンセ組曲〉①黒の威厳②菫色の刻③紅蓮の谷を征く④白き砦に立つ⑤緑の大草原⑥■黄色のローブ⑦黄金の戦士⑧紺碧の空へ⑨黒の終焉〈オリジナル・バージョン〉⑩黒の威厳⑪菫色の刻⑫紅蓮の谷を征く⑬白き砦に立つ⑭緑の大草原⑮■黄色のローブ⑯黄金の戦士⑰紺碧の空へ⑱黒の終焉
作曲：松尾早人
監修：すぎやまこういち

ベアナックル／古代祐三



アルファレコード／9月21日

アルファレコードから，古代祐三氏のアルバムが2作同時に発売される。最近いろいろなジャンルに挑戦している古代氏だが，『ベアナックル』のテーマはハウス・ミュージック。例によって，PC-8801SRで作った原曲が収録されている。アレンジを担当したのは，古代氏ではなく，スタジオ・ミュージシャン。

ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：CD ALCA-181　2,500円（税込）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①ザ・ストリート・オブ・レイジ②プレイヤー・セレクト③ファイティング・イン・ザ・ストリート④アタック・ザ・バーバリアン⑤ラウンド・クリアー⑥ディラピデイテッド・タウン⑦ムーン・ビーチ⑧キープ・ザ・グルービン⑨ビートニク・オン・ザ・シップ⑩スティールシイ・ステップ⑪バイオレント・ブレシング⑫ザ・ラスト・ソウル⑬ビッグ・ボス⑭マイ・リトル・ベイビー（グッド・エンディング）⑮ユー・ビケイム・ザ・バッド・ガイ!⑯アップ&アップ⑰ザ・スーパー・スリー⑱ネーム・エントリー⑲ゲーム・オーバー〈アレンジ・バージョン〉⑳ザ・ストリート・オブ・レイジ㉑ファイティング・イン・ザ・ストリート㉒ザ・ラスト・ソウル㉓キー プ・ザ・グルービン㉔ユー・ビケイム・ザ・バッド・ガイ!
作曲：古代祐三

交響組曲「アクトレイザー」／古代祐三



アルファレコード／9月21日

その音質の良さが話題を呼んだ『アクトレイザー』が，フル・オーケストラ演奏の交響組曲になって帰ってきた! 「人々の誕生」のメロディ・ラインをベースにして，さまざまなアレンジを施した「インテルメッツォ」3部作が聴きどころ。「和田さんのアレンジがすばらしく，ボクも満足しています」（古代祐三・談）

ゲーム発売元：エニックス
メディア／価格：CD ALCA-182　2,500円（税込）
収録曲：①オープニング～天空城～ブラッドプール～カサンドラ②インテルメッツォI③フィルモア④インテルメッツォII⑤アイトス～テンプル～降臨～世界樹⑥インテルメッツォIII⑦ピラミッド～マラーナ～静寂～ノースウォール⑧人々の誕生～捧げ物⑨魔獣現る～強敵～サタン⑩平和な世界～エンディング
作曲：古代祐三
編曲：和田　薫

アルシャーク



ビクター音楽産業／9月21日

SFファンタジーRPG『アルシャーク』のBGMの中から，代表曲22曲を選んでフル・アレンジ。うち5曲は，ゲスト・ミュージシャンを迎えてのスペシャル・アレンジ・バージョン。ロック，クラシック，ハウス・ミュージックなど多彩なジャンルが楽しめる。『アルシャーク』独自の世界観が感じとれる1枚。

ゲーム発売元：ライトスタッフ
メディア／価格：CD VICL-5067　2,500円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①アルシャーク（スペシャル・アレンジ・バージョン）②サイレント・サテライト（スペシャル・アレンジ・バージョン）③Salad Days④町　Old Times⑤遺志を継ぎし者への序曲⑥Smaaaaash!⑦死の洗礼　そして……⑧Sadness City⑨Sand Ocean⑩Buy!バイ!ダーリン⑪Can a See Me⑫Palace Wulia⑬Next Journey⑭Public　パブ⑮Colonial Ship⑯Chaw-Snomu⑰ナイスだね　ミュントス人⑱Call!!大地⑲出撃!タスクバトラー⑳Beast Bayden（スペシャル・アレンジ・バージョン）㉑ショーコ　My Love～また会おうね，必ず!（スペシャル・アレンジ・バージョン）㉒星のTerminal（スペシャル・アレンジ・バージョン）
作曲：佐藤天平
特典：木村明広描き下ろしブックレットサイズ・ポスター（作曲者直筆楽譜付き・初回封入），描き下ろしジャケット，ピクチャーCD

パーフェクト・コレクション・ソーサリアンII



キングレコード／9月21日

同シリーズの第2弾は，前作よりもさらにパワーアップ。ノンストップ・ハウス・ミックス版のソーサリアン・スーパー・メガ・ミックス，ハードなスーパー・アレンジ・バージョン，ボーカル・バージョンなどを収録。アレンジはおなじみ米光　亮氏，厚見玲衣氏らが担当。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格：CD KICA-1037～8　3,800円（税込）
収録曲：●ディスク1……（スペシャル・アレンジ・バージョン）〈盗賊たちの塔〉①塔②地底③屋上④メジャー・デーモン⑤シャドー・ドラゴン⑥封印〈暗き沼の魔法使い〉⑦暗き沼⑧レッド・ドラゴン〈ロマンシア〉⑨ロマンシア王国⑩ロマンシア城⑪アゾルバ王国⑫ヴァイデス〈紅玉の謎〉⑬森⑭モス・ジャイアント⑮平和な森〈暗黒の魔道士〉⑯ダンジョン⑰ゲディス⑱ブルー・ドラゴン〈呪われたクイーンマリー号〉⑲船内⑳上陸後㉑アーク・デーモン●ディスク2……〈ボーカル・バージョン〉①森（メデューサの首より）②天上界（天の神々たちより）③森（失われたタリスマンより）〈ニュー・エイジ・バージョン〉④オアシス（呪われたオアシスより）⑤エンディングII〈スーパー・アレンジ・バージョン〉⑥コンバット（天の神々たちより）⑦地下ダンジョン（ルシフェルの水門より）⑧地下ダンジョン（失われたタリスマンより）⑨Sorcerian Super Mega Mix Part2
作曲：J.D.K.BAND
初回特典：カラー・ピクチャー・ディスク

キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線



ポニーキャニオン／9月21日

今月のG.S.M.1500シリーズの2作目は，NEO･GEOからのカップリング。重厚で迫力のある『キング・オブ・ザ・モンスターズ』，緊迫感あふれる『クイズ大捜査線』のオリジナル・バージョンと，SNKサウンド・チームによるアレンジ・バージョンを収録。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：SNK
メディア／価格：CD PCCB-00072　1,500円（税込）
収録曲：①The Sunset Sky（クイズ大捜査線・アレンジ・バージョン）②キング・オブ・ザ・モンスターズ（King of the Monsters～滅びる町～Select Monster／Entirely Breaker～ハルマー教聖歌（狂気の祈り）～Wet Dance～汚染地帯／Pyramid Power～かぶと虫のように～醜きヒーロー／The News～悲嘆の涙～もう一度～敗者の叫び）③クイズ大捜査線（クイズ大捜査線～クイズ大捜査線サブ～捜査依頼～Town／アイキャッチ1～Accident～闇夜／くっ首が!～落ち武者～復活～House／Police～死者からの招待状～記憶～罠／アイキャッチ2～Run　Out～出現～恐怖／Storm～この世に神はいないのか～President～Satan／The Sunset Sky～Hopeness～そして……～Fin）
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，楽譜（キング・オブ・ザ・モンスターズよりEntirely Breaker）

THAT'S ATARI MUSIC Vol.II－G.S.M.ATARI GAMES 2－

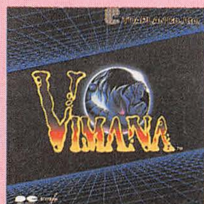


ポニーキャニオン／9月21日

好評だった『THAT'S ATARI MUSIC』の第2弾。前回収録されなかった『ガントレット』や『ペーパーボーイ』『スーパースプリント』などの名作を一挙に収録。アタリ・マニアには，こたえられない1枚。

ゲーム発売元：アタリゲームズ
メディア／価格：CD PCCB-00070　2,500円（税込）
収録曲：①スーパースプリント②ガントレット③ガントレット2④ペーパーボーイ⑤ロードブラスターズ⑥スタンランナー⑦720°
特典：アタリ・ロゴステッカー

ヴィアナ／テキーパキ



ポニーキャニオン／9月21日

サイトロン・レーベル久々の東亜プランのアルバムは，『ヴィマナ』と『テキーパキ』のカップリング。『ヴィマナ』では，ファンにはおなじみのユーロビート調の「東亜節」が楽しめる。アレンジ・バージョンは，『ヴィマナ』の作曲者自身が手掛けている。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：東亜プラン
メディア／価格：CD PCCB-00071　1,500円（税込）
収録曲：①Space High（ヴィマナ・アレンジ・バージョン）②ヴィマナ（Coin～Opening～Space High／The Power of Darkness／Max.Power Up／Hyper Voltage Wars／Bit Man／烈火の如く／Back to the Earth～Game Over～Name Entry～Continue）③テキーパキ（Coin～G.E.A.R.／Higher／Quick,Junk,Seaquence／Epilogue～Le-Vel～Mechatropolis）④S.E.コレクション（ヴィマナ／テキーパキ）
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，楽譜（ヴィマナよりSpace High）

がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻



キングレコード／9月21日

74曲にもおよぶスーパーファミコン版オリジナル・ゲーム・サントラに，CMでおなじみの『ゴエモン音頭』と『ゴエモン町を行く』の2曲を加えた，ボリューム感あふれるアルバム。時代劇風の曲の数々が，『ゴエモン』の雰囲気を盛り上げる。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD KICA-1041　2,800円（税込）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①ゴエモン音頭（タイトルデモ）②天下のボヨヨンコンビ（オープニング）③穴のむじな（マップデモ）④はぐれ町旅情（1st.〈明るい〉BGM）⑤霧のお化け町（1st.〈暗い〉BGM）⑥謎のほろほろ寺（1st.アクションBGM）⑦棒と茄子（ボーナスBGM）⑧お化け出現（お化けBGM～ボスBGM）⑨猫がおんねん（1st.デモBGM）⑩いらっしゃい（迷路小屋店頭BGM）⑪ここはどこ?（迷路小屋BGM）⑫萬屋　飯之助（萬屋，食べ物屋BGM）⑬偽りの履歴書（アルバイト小屋BGM）⑭なぐってぽん（もぐらたたきBGM）⑮術使いの奥義（壁塗りBGM）⑯うきうきしようね（鬼退治BGM）⑰あのこの花園（おみっちゃんBGM）⑱おじゃましまんねやわ（町人BGM）⑲平次の部屋（番屋BGM）⑳ジプシーじいさん（占いBGM）㉑張った張った（ばくち小屋BGM）㉒大江戸トラベル（旅行代理店BGM）㉓やったぜちょんまげ!（ステージクリア・デモ）㉔ゴエモン一人旅（2st.BGM）㉕ファッショナブルソープ（おふろや，宿屋店頭BGM）㉖お休み……BABY（宿屋BGM）㉗踊れ!ひょっとこ軍団（盆踊りBGM）㉘いなせな救世主（2st.デモBGM）㉙涙橋・浮世橋（3st.BGM）㉚どっこいからくりアイランド（からくりアイランドBGM）㉛店員の野望（競馬場店頭BGM）㉜馬の誘惑（競馬場セレクトBGM）㉝コナミ賞争奪戦（競馬場BGM）㉞とった　とった（競馬儲けBGM）㉟神経衰弱（絵合わせ店頭BGM）㊱あのことランデブー（絵合わせBGM）㊲解きあかされた真実（なぞなぞBGM）㊳賞金プレゼント（賞金プレゼントBGM）㊴ゲーマーアイランド（ゲームセンターBGM）㊵グラディウスより空中戦BGM㊶グラディウス1st.BGM㊷グラディウスよりボスBGM㊸ピンポンポン（ピンポンBGM）㊹免許皆伝（ピンポンクリアBGM）㊺黒豆頂戴!（4st.BGM）㊻浮気な師範代（道場BGM）㊼いい湯だよ（おふろ屋BGM）㊽黒豆くいねえ（4st.アクションBGM）㊾いいぞ!やえちゃん（4st.クリアBGM）㊿伊賀のいがぐり坊主（5st.BGM）51伊賀のカバメロ（5st.アクションBGM）52老人のため息（5st.クリアBGM）53おいでやす（6st.BGM）54にいちゃんよっていかへんか（見せ物小屋店頭BGM）55夜の蝶（エッチショータイムBGM）56エビちゃん笑タイム（見せ物小屋エビスショーBGM）57おじゃまします（情報屋さんBGM）58笑ってボサノバ（旅日記屋BGM）59松・竹・梅（宝くじ屋店頭BGM）60からくりジャンボ（宝くじ屋BGM）61とろ～（とろいBGM）62大往生（ゲームオーバー）63入力してね（パスワードBGM）64おばんでやす（6st.BGM）65思春期のボス（中ボスBGM）66男の手ぬぐい（7st.BGM）67出雲の白鏡（7st.クリアBGM）68メンソーレ（8st.BGM）69燃える義賊たち（8st.アクションBGM）70つかのまの幸せ（8st.クリアBGM）71お江戸でSWING（9st.BGM）72でーやもんどへっど（9st.BGM）73これにて一件落着（エンディングデモ）74港町ブルース（エンディングテロップ）〈ボーカル・バージョン〉75ゴエモン音頭76ゴエモン町を行く
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ガデュリン



ポリスター／9月25日

SFC初の本格派RPGソフト『ガデュリン』のオリジナル・サウンド・アルバム。スーパーリアル麻雀シリーズでおなじみのハイパー・デフォルメ・キャラによるメイン・キャラクターの紹介付き。

ゲーム発売元：セタ
メディア／価格：CD PSCX-1032　2,400円（税込）
収録曲：①悠久の時の流れ～オープニング②ルルアの森③水宮の廃墟④妖精ファナ～ファナの泉⑤戦乱～ハヴァリスとマイヨール⑥時の扉を越えて⑦エウラドーナ⑧エドナの都⑨魔道士タオ・ホー～東の都にて⑩古の遺跡～グランデの廃墟⑪エウレス⑫戦士たちの休息⑬魂のやすらぎ⑭ルーナ太陽の神殿⑮ヨーレの村⑯無限の闇を巡る⑰リゴルドの闘技場⑱中央制御室⑲最後の戦い～暗黒神ズール⑳悠久の時の流れ～エンディング

ALL SOUNDS OF 麻雀クエスト



ポリスター／9月25日

タイトーから発売されている麻雀ゲーム『麻雀クエスト』のオリジナル全曲集。
同ゲームのオリジナル・ビデオアニメは，現在検討中とのこと。

ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：CD PSCX-1033　2,400円（税込）
収録曲：①タイトルテーマ②オープニングテーマⅠ～幸せの時代(とき)～③オープニングテーマⅡ～復活!邪悪の覇王～④リュウコのテーマ～平原をゆく～⑤女王陛下の間～王宮のワルツ～⑥フリテニス公国の城下町⑦のんきで元気な村の民⑧神殿のある町～呪われし人々～⑨雪原をゆく⑩北海を飛ぶ～飛翔，聖雀士～⑪聖地，雀竜のほこら⑫魔のテーマ～天空に浮かぶ溶岩城～⑬決戦!!～勝利は我に～⑭恐怖のダンジョン⑮スーカンツの塔～お宝いっぱい，敵いっぱい～⑯モンスターが現われた!!⑰魔法を選べ!～ようこそ!日の丸屋へ……⑱テクノウォーズ⑲フォーミュラバトル⑳カンフーファイト㉑雀竜の試練㉒バトルクライシス㉓敵のリーチのテーマ㉔リュウコのリーチのテーマ～どうだぁー!!～㉕敵の勝利のテーマ㉖リュウコの勝利のテーマ㉗流局のテーマ㉘リュウコの脱衣～ひどーい!～㉙敵の脱衣～あーん負けちゃったー～㉚来々亭へいらっしゃい㉛変身!雀魔王コクシー!!㉜レベルアップ㉝仲間ができた㉞お宝を手に入れた!!㉟コンティニュー㊱エンディング～もうひとつのMAHJONG QUEST～㊲ゲームオーバー〈おまけ〉㊳効果音入りオープニングテーマⅡ㊴麻雀ゲームのお約束～おこるよ一本当にぃ～㊵Hな道具㊶Let's Playing the Game!!
特典：12ページのブックレット

ザ・ベスト・オブ 光栄 Vol.2



光栄／9月25日

光栄サウンドウエア・シリーズの4作品『信長の野望・全国版／三國志』『提督の決断』『三國志Ⅱ』『大航海時代』の中から人気の高い曲を集めて構成した，ベスト・アルバム。宮川泰の重厚な交響曲，向谷 実のファンキーなサウンドなど，さまざまなジャンルに渡る光栄ヒット・パレードが展開する。

ゲーム発売元：光栄
メディア／価格：CD KECH-1016　2,900円（税込）
収録曲：①オープニングー果てしなき航海ー②列強諸国③オリーブの風④交響詩「提督の決断」第1楽章（序曲／オープニング／母港・呉のテーマ／会議（日本）／出港）⑤季節が変わる頃⑥オープニングー黎明ー⑦ザ・カード・マスター⑧呉のテーマ⑨天下攻防⑩貂蝉（ちょうせん）の舞⑪アメリカの勝利⑫桃園の戦い⑬海賊のシンフォニー⑭比叡山燃ゆ⑮サザン・トワイライト～希望峰でダンス⑯魏のテーマ⑰乱世統一⑱Overtureー信長の野望ー
編曲：菅野よう子，宮川 泰，向谷 実

ラングリッサー



徳間ジャパン／9月25日

NCSのメガドライブ・ソフト『ラングリッサー』『ジノーグ』『ヘッドバスター』の3タイトルを収録したアルバム。さらにCDのどこかに，謎のトラックが隠されているという噂……。キミも捜してみよう!

ゲーム発売元：NCS
メディア／価格：CD TKCA-30377　2,300円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①ラングリッサー（オープニング～キングダム・ナイト／エナミーアタック／ソート・オブ・ザ・ホーリー／ハード・バトル）②ジノーグ（オープニングテーマ～ファースト・フライト／ストマック・オブ・モンスター）③ヘッド・バスター（If・Cube／グランド・フィナーレ）〈オリジナル・バージョン〉④ラングリッサー（オープニング／ラングリッサーテーマ／プロローグ／自軍BGM1／自軍BGM2／自軍BGM3／敵軍BGM1／敵軍BGM2／敵軍BGM3／シナリオエンディング／ゲームオーバー／エンディング1／エンディング2／未発表テイク1／未発表テイク2／未発表テイク3）⑤ジノーグ（オープニング／1面前半BGM／1面後半BGM／2面前半BGM／2面後半BGM／3面前半BGM／3面後半BGM／4面前半BGM／4面後半BGM／5面前半BGM／5面後半BGM／6面前半BGM／6面後半BGM／ステージクリア／ゲームオーバー／コンティニュー／ボスのテーマ／エンディング）⑥ヘッド・バスター（オープニング／ショップのテーマ／移動のテーマ／攻撃のテーマ／戦斗／ステージクリア／敗北／エンディング）
作・編曲：岩垂徳行，大場昭枝，藤岡 央，溝口 功

茶々丸ゲーム・ミュージック



徳間ジャパン／9月25日

ゲームボーイの「茶々丸シリーズ」を中心に，『プロレス』，そしてファミコンの『エジプト』のアレンジ・バージョンとオリジナル・バージョンを収録。ゲームの裏技テクニックの解説が入っているうえに，『ラングリッサー』のアルバムと同じく秘密のトラックが隠されているらしい。

ゲーム発売元：ヒューマン
メディア／価格：CD TKCA-30378　2,300円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①茶々丸パニック（茶々丸登場／茶々丸次の島へ）②プロレス（メイン・テーマ）③エジプト（メイン・テーマ）④アビスの塔（ダンジョン／新たなる冒険）〈オリジナル・バージョン〉⑤茶々丸パニック（茶々丸登場／茶々丸次の島へ／呪いの石板を倒せ／島の上のバトルロイヤル／魔王との決闘／平和になった島々／茶々丸カーリングになる）⑥アビスの塔（新たなる冒険／アビスの塔1／アビスの塔2／闘技場／バトル・ダンサー／最後の決戦／豪欲大王／ヤノノフ魔王のテーマ／茶々丸昇天／冒険の終わり／大団円）⑦プロレス（ようこそプロレスの世界へ／闘いへの選択／8人のレスラー／白熱のリングで／勝利は誰の手に／キング・オブ・レスラー）⑧エジプト（エジプシャン・マジック／プロローグ～封印／マッドマインド／ナイルの流れ／王棺／暗闇／狂気／幻影／呪咀／舞曲／聖域／解放／夜明け）
作曲：関口浩行，山崎正通
編曲：工藤 崇

聖剣伝説『想いは調べにのせて』



NTT出版／9月30日

『聖剣伝説』のイメージを服部隆之氏がさらにふくらませ，迫力のオーケストラ・サウンドにアレンジ。序章から終章まで，ストーリーを追った構成に，戦闘と冒険の熱い想いが再び甦る。

ゲーム発売元：スクウェア
メディア／価格：CD N30D-005　3,000円（税込）
収録曲：①序章……決意②第二章……脅威③第三章……使命④第四章……仲間⑤第五章……別離⑥第六章……決戦⑦終章……生命
編曲：服部隆之

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.4



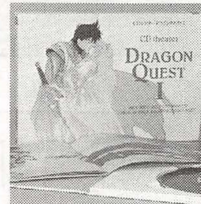
キングレコード／10月5日

コナミの'91年度最新ヒット作,『サンダークロスII』『クライムファイターズ2』『ゴルフィンググレイツ』の3タイトルが早くもCD化。最新の基板と最新のシステムで録音されたコナミ・ミュージックが楽しめる。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD KICA-7505　2,800円（税込）
収録曲：〈サンダークロスII〉①Rise in Arms（オープニングデモ）②Air Battle＝THUNDER CROSS（1st.BGM）③Approach the Boss（ボス接近BGM）④奴は死んではいなかった。＝Evil Eye（1,5st.BGM）⑤Clear Demo（ステージクリア）⑥Kartus Part2（2st.BGM）⑦Theme of Ragamuffin（2st.ボスBGM）⑧Heavy Metal Bomber（3st.BGM）⑨Dark Force（3,6st.ボスBGM）⑩Dog Fight III（4st.BGM）⑪Theme of Dinosaur Jr.（4st.ボスBGM）⑫Battles of Battleship（5st.BGM）⑬Star Light（6st.BGM）⑭At the Front（7st.BGM）⑮An Ominous Silence（大ボス接近BGM）⑯Theme of Sprouts Layber（7st.ボスBGM）⑰A Shooting Star（エンディング）⑱A Victory March（ランキング）⑲Game Over（ゲームオーバー）〈クライムファイターズ2〉⑳The Declaration of War（タイトルデモ）㉑Forcible Men（タイトル）㉒The Theme of "THE COBRAS"（プレイヤーセレクト）㉓Imminent Danger（スタートデモ）㉔The Bridge and the Warehouse（1st.BGM）㉕Vicious Stmpton（ボスBGM1）㉖Stage Clear（ステージクリア）㉗A Death Cry（ボスアウトデモ）㉘Auto-Controlled Structure（2st.BGM）㉙The Crucel Villains（ボスBGM2）㉚Power in the Darkness（3st.BGM）㉛Bay Area（4st.BGM）㉜The Armageddon（最終ボスBGM）㉝Break into the Hide-Out!（5st.BGM）㉞One After Another（エクストラステージBGM）㉟Limited Time（コンティニュー）㊱Put Your Name!（ネーミング）㊲Game Over（ゲームオーバー）㊳Short-Lived Joy（フェイクエンディング）㊴After the Battle（エンディング）〈ゴルフィンググレイツ〉㊵Golfing Greats!（タイトルバック）㊶Prease Entry Your Luck!（プレイヤーセレクト，ネームエントリー）㊷Now,We are the Greats!（ゲームスタート）㊸OK! Let's Try!（ホールスタート）㊹Blue&Green（コース紹介）㊺Quiet!（準備中BGM）㊻You Have a Chance!（チャンス）㊼Don't Mind（ホールアウトBAD）㊽Score Board（ランキング）㊾The Longest（ドラコンホール）㊿Wow! Yes!（イベント審判）(51)The Nearest（ニアピンホール）(52)Yes! Greats Yes!（ホールアウトGOOD）(53)You are the GREAT of GREATS!（優勝）(54)Good Night KIDS...（ゲームオーバー）
作曲：コナミ矩形波倶楽部

アフターケア

CDシアター・ドラゴンクエストI



エニックス／7月19日

『ドラクエI』の物語が，ドラマCDになって復活する。すぎやまこういち氏による新録音のデジタル・サウンド，豪華声優陣による熱演，そしていのまたむつみ氏キャラ・デザインの48ページ・オールカラー・イラストブック（かっこいい）と，ファンにとってはうれしい限りの愛蔵版。

ゲーム発売元：エニックス
メディア／価格：CD ECD-001　2,800円（税込）
ストーリー・インデックス：①Alefguard②Overture③Chateau Ladutorm④Galai⑤Maira⑥Roto's Token⑦Melchidor⑧Domdora⑨Dungeon⑩Rimuldar⑪Devil's Island⑫Dragon Lord⑬Finale
脚本：とまとあき
音楽：すぎやまこういち
キャラクターデザイン：いのまたむつみ
声の出演：関　俊彦，笠原弘子ほか

VIDEO

The History of Video Games III　TVゲームの歴史・カプコン編



ポニーキャニオン／9月21日

ビデオ『TVゲームの歴史・カプコン編』のVol.1とVol.2を1枚のLDに収録。現在ではなかなか見ることができない幻の作品から，つい最近の作品まで，カプコンの歴史がこの1枚でわかる。

ゲーム発売元：カプコン
メディア／価格：LD PCLP-00207　4,900円（税込）
（CXステレオ58分／HiFiモノラル）
収録作品：①バルガス②ソンソン③1942④ひげ丸⑤エグゼドエグゼス⑥魔界村⑦セクションZ⑧戦場の狼⑨ガンスモーク⑩アレスの翼⑪サイドアームズ⑫闘いの挽歌⑬1943⑭虎への道⑮ブラックドラゴン⑯トップシークレット⑰必殺無頼拳⑱ストリートファイター

オリジナル・ビデオ・アニメーション『ドラゴンナイト』



ポリスター／10月25日

パソコン・ゲーム『ドラゴンナイト』がアニメビデオになった。悪の化身ドラゴンナイトに封印された女神と美少女戦士たちを助けるために，旅の剣士タケルと僧侶ルナが，モンスターたちに立ち向かう。

ゲーム発売元：エルフ
メディア／価格：VHS PSVX-1016　7,800円（税込）
（カラー30分）
初回特典：キャラクター・オリジナル・ポストカード

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	10月21日	●1500名盤シリーズ「ニンジャウォーリアーズ」	ポニーキャニオン
		●ファルコム・ボーカル・コレクションVOL.1（2枚組）	キングレコード
		●コナミ・エンディング・コレクション（2枚組）	キングレコード
		●ドラゴンナイトII・ファンタスティック・リミックス（パソコン）	NECアベニュー
	10月25日	●ヨーロッパ戦線（パソコン）	光栄
		●ファイアープロレスリング2nd BOUT（PCエンジン）	徳間ジャパン
		●カオスワールド（ファミコン）	徳間ジャパン
	10月下旬	●ファイナルファンタジーIV・アレンジ・バージョン	NTT出版
	11月5日	●ウィザードリィCD BOOK	アポロン
	11月21日	●パーフェクト・コレクション・ソーサリアンIII	キングレコード
		●すぎやまこういちゲーム音楽作品集（2枚組）	アポロン
	11月25日	●スーパーリアル麻雀PIV	ポリスター
	12月5日	●YSハウス（イースI・IIのハウス・ミックス）	キングレコード
	12月16日	●ファミコンジャンプ　最強の7人	アポロン
	12月中旬	●CDシアター・ドラゴンクエストII	ENIX

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	12月予定	●ザ・ベスト・オブ・光栄VOL.3	光栄
		●新作リコエイション・ゲームのアルバム	光栄
		●新作歴史シミュレーション・ゲームのアルバム	光栄
		●ブライ〜八玉の勇士伝説	東芝EMI
		●サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ベスト	東芝EMI
		●サンダースピリッツ（スーパーファミコン）	東芝EMI
	発売日未定	●大魔王ザーク伝説（パソコン）	徳間ジャパン
		●桃太郎電蓄2	ファンハウス
		●ゲーム音楽コンサート〜アレンジャーズ3rd	ワーナーパイオニア
		●CDシアター・ドラゴンクエストIII	ENIX
ビデオ	10月25日	●ドラゴンナイト・オリジナル・アニメーション（LD）	ポリスター
	12月21日	●アリス・ベストキャラクターズ（ビデオ／LD）	NECアベニュー
	発売日未定	●麻雀クエスト	ポリスター
		●ポニーテールソフト・ベストキャラクターズ（ビデオ／LD）	NECアベニュー

ファイナル FINAL ステージ STAGE

—from Writers—

山下　章

彼いわく「大学を卒業すると，夏休みはなくなっちゃうのか」。20回も夏休みを経験したのだから感慨もひとしおだろう。

『F・FIV』の感動をじっくり味わう

仕事の合い間をぬいながら，ゆっくりと『F・FIV』を楽しんでいる。いつもだとこの手のRPGは発売とほぼ同時にはじめて，すぐに終わらせるんだけど，時間がないのだから仕方がない。それにしても，ファミコン雑誌の記事の過激なこと。掲載が許可されている地点までのゲーム進行を，1から100まで書き連ねている。イベントの種あかしまでしちゃうのは，ちょっと……って気も。ゲームの感動を薄れさせたくない人は，プレイを終えたあとに読んだほうがいいと思うよ。

話は変わって，M.N.M.Softwareから発売になるX68K用『スターウォーズ』は，すばらしいデキだ。制作者は，X68000芸術祭のCGを作ってもらっている土田クンたち。原作映画のファンなら涙するような，こだわりを持って作られている。たとえば，オープニングは，ビデオと並べてスタートすると，まったく同じ映像がワイヤー・フレームで再現されるのだ。ジョージ・ルーカスに見せてあげたい！

手塚一郎

3か月ぶりに「ファンタジー通信」のコーナーが復活。休んでいても投稿ハガキは相変わらず多い。ところで，ファン通本はどうした？

じつはNEO・GEOが熱かったりするのだ

最近，本気でNEO・GEOがほしくなってきてしまった。『ジョイジョイキッド』もそうなのだが，『クロスソード』に心を打たれた。後者は，まだやりこんではいないものの，かなりいいゲームのように思う。CESで見た『ソロモンの鍵』のようなアクション・パズルもなかなかだったし。ここは，ハードを買ってしまおうか……いや，でも高いよなあ。

ファミコンでは『マイライフ・マイラブ』が楽しい。面倒くさい部分があるものの，もうひとりの自分の人生は刺激的だ。ゲームのぼくが，現実の自分を追い越し，年老いていくその様は，見ていると不思議な気分になる。このゲームで遊んで，ぼくは死が恐くなった。もう2時間もプレイすると，ゲームの中のぼくは，死を迎えるはずだ。それが恐い。母が死に，父も死に，そして友だちまでもが，ぼくのまわりからいなくなっていく。もう一度，これと同じことを現実で体験しなければならないかと思うと寒気がする。

ベニー松山

この原稿を入稿すると同時に，過ぎ行く24才の夏を追いかけて関西方面へと向かった模様。遅すぎた夏休みを食い倒れで飾るか？

現在“こういち”は彼女いない歴15年

『マイライフ・マイラブ』にハマッている。主人公は自分の分身を想定してみた。生年月日はもちろん血液型も同じA，出身は東京都内と設定する。名前は“まつやまこういち”。ベニーを紅一と書いて“こういち”である。ちなみにこれは本名ではないぞ。

出生時の目標は友達を山と作ること。幼少時の“こういち”はひたすらに友達と遊び，お菓子やおもちゃを貢いで友好度を稼ぐ。ところがその友達が車にハネられてあっけなく死亡。ガーン。ショックのあまり目標を勉強一筋に変更したものの，それまでのツケが回って中学受験にも失敗。評判もプライドも失った“こういち”はペットのメス犬“むねぴ”を友に中学時代をひたすら勉学にいそしみ，学年順位が600人中270位にもかかわらず強運だけで一流私立海原高校普通科に合格したのであった。分身ながらヤな奴だ。

果たしてこんな“こういち”に彼女はできるのでありましょうか？　乞うご期待。

パソコン人気ソフト・ランキングにご協力いただいたお店

そうご電器YES 札幌店	☎011-214-2849	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目 YES5F
九十九電機 札幌店	☎011-241-2299	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3－15－1 札信ビルB1
パソコンのイシダ本店	☎0154-25-6168	〒085	北海道釧路市掘川町2－32
MEDIA旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
テクノハウスエイトピア	☎0196-23-4470	〒020	岩手県盛岡市肴町3－30－101
庄司デンキ コンピュータ中央	☎022-224-5591	〒980	宮城県仙台市青葉区一番町3－6－5
㈱デンコードー 仙台本店	☎022-261-8111	〒980	宮城県仙台市青葉区中央2－2－21
コンピュータ PRO Yamagata	☎0236-25-9801	〒990	山形県山形市荒楯町1－1－15 石川ビル1F
コンピュータ PRO システム	☎0236-54-1531	〒994	山形県天童市老野森2－11－31
㈱庄子デンキ 粉又駅前店	☎0245-21-2011	〒960-21	福島県福島市栄町7－31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-2101	〒960	福島県福島市栄町10－11 コルニエツタヤB1F
㈱いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字四丁目22－12
新潟Pic駅なん店	☎025-246-0602	〒950	新潟県新潟市米山3－2－11
㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上5－9－12
北越テクニカ 新発田店	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2－12－17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5－4－8 メリッツアイコー2F
パソコンシティ 2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446－21 シマダヤバラエティストア2F
㈱コスモス	☎0266-58-7432	〒392	長野県諏訪市小和田25－4
パソコンランド21 伊勢崎店	☎0270-21-3121	〒372	群馬県伊勢崎市八幡町60－6
ソフトショップ ラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17－13 富沢ビル1F-1
パソコンランド21 高崎東口店	☎0273-26-5221	〒370	群馬県高崎市栄町3－14 栄光ビル1F
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21－3
コナン販売㈱ 水戸店	☎0292-43-8188	〒310	茨城県水戸市笠原町1191－5
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	茨城県下館市女方5
ソフマップ6号店 ソフト館	☎03-3253-4047	〒101	東京都千代田区外神田1－8－11 ソフマップビル
九十九電機㈱ 7号店	☎03-3253-4199	〒101	東京都千代田区外神田1－9－9
㈱若松通商	☎03-3253-8521	〒101	東京都千代田区外神田1－9－9 内田ビル3F
真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〒100	東京都千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店
㈱オーク（オークビレッジ）　☎03-3254-2094　〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-16 大橋ビル6F

MUNEPI♬

クーラーが着いた！と思ったのも束の間，夏が終わる。また，ブレーカーが落ち，原稿を飛ばすこと3度。身分不相応ということか？

やっぱり，TOWNS

いつか，ここの欄でも書いたように，ボクの最近のお気に入りのハードは，TOWNSである。今月の別冊付録は，そのTOWNSの特集だ。この際！と，富士通から数多くのソフトをお借りしたのだが，TOWNSのソフトには，優れたものが多いことを，それも，ふだんボクが自分から手を伸ばさないようなジャンルにとても多いことに，改めて気付かされた。たとえば，教育。ADPCM機能を使って，自分の声を再生。そのデータをもとに，発音の強弱をグラフ化し，目でアクセントを理解するというソフト。歴史上の事件を，CD-ROMならではの豊富なデータとともに，楽しく教えてくれるデータベース的な意味も持つ歴史絵巻。全国のプラネタリウムのガイドとしても使える，天文シミュレータなどなど。確かにデキのよくないソフトも少なくないが，それ以上に“楽しめる”ソフトが，多い。ゲームだけに使うのは，とても，とてももったいない。そう感じずにはいられないハードである。

猪野清秀

『アドバンスド大戦略』のキャンペーンがついに終了。今は裏技を使って新兵器を表示させ，その解析を進めているとのこと。

大海原に思いを馳せて

アートディンク社からの新作『アトラス』が熱い。モノトーン調の渋めの画面で，派手さはないかもしれないが，プレイしてみるとなかなか遊べる。今月はいつもより忙しいにもかかわらず，暇を見つけてはプレイしているのだ。自分だけの世界を探索して地図に描き込むことに男のロマンを感じてしまう。安定した作品のクオリティーを保ち続ける同社に敬服してしまうのであった。

今月紹介した『シムアース』は，結構むずかしいものだと思われがちだが，一度プレイしてみれば結構簡単なことがわかるだろう。水だけの惑星「アクエリアス」でいろいろと試すのが一番かも。移植元のイマジニアからはあの『パワーモンガー』も近々登場するということで，秋が楽しみである。

ファミコンが稼働状態になったので，ソフトを捜しに秋葉原をうろつく。まずは評判の高い『ダークロード』と，前からほしかった『将軍』を購入。暇になったら遊ぼう。

やんま

学校も夏休みに入ったし，急に自由な時間が増えたんで，使いかたにとまどっちゃうよ，だって。普段とかわらないくせに……。

『スターブレード』に涙，涙……

今月はなんといってもナムコの『スターブレード』がおすすめ。あの『ギャラクシアン³』の迫力をかなりのところまで，再現しているのだ。実際に見てみればわかると思うけど，無限遠投影システムの効果は予想以上。画面は大きいし，本当に奥行きがあるように見えるのである。

で，肝心のゲームのほうはというと，とにかくかっこいい！　SF映画の主人公になったような気分を，存分に味わうことができるのである。特筆すべきは，ポリゴンならではのダイナミックな視点移動。上下のない宇宙空間の広さにクラクラするぐらいだ。

僕はエンディングを見たとき，涙せずにはいられなかった。まるで1本の映画を見終わったあとのような充実感。そして「ついにゲームもここまできたか」，そう感じずにはいられなかったからだ。いくら費やしてもいい。これは絶対，最後まで見るべきゲームだと思う。

マイコンショップ CSK	☎03-3342-1901	〒160	東京都新宿区西新宿１－12－18
㈱日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂２－３－２ 大外ビル５F
㈱ワールドインアオヤマ	☎03-3985-9011	〒170	東京都豊島区東池袋１－27－12 明治生命池袋ビル９F
Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町１－１ 八王子そごうビル７F
Ｊ＆Ｐ 町田店	☎0427-23-1313	〒194	東京都町田市森野１－39－16
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子１－２－１
横浜サードウェーブ	☎045-505-2163	〒230	神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央５－10－23
相沢時計店	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町１
IC ワールド トツカ横須賀中央店	☎0468-26-2677	〒238	神奈川県横須賀市大滝町２－９
㈱メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒239	神奈川県横須賀市ハイランド３－９－６
㈱アウフヘーベン 郷部店	☎0476-23-1123	〒286	千葉県成田市郷部403
コンピュータハウスCARC	☎0485-25-4432	〒360	埼玉県熊谷市宮町２－142 千代田生命ビル１F
パソコンハウス・ダイナ	☎052-261-8080	〒460	愛知県名古屋市中区大須３－31－28
㈱OAシステムプラザ 名古屋店	☎052-332-5233	〒460	愛知県名古屋市中区大井町３－20 OAビル
コムイン 浜松店	☎0534-55-1781	〒430	静岡県浜松市田町227－16 地産ビル３F
すみやパソコンアイランド	☎054-255-8819	〒420	静岡県静岡市七間町７
㈱システムイン吉野	☎054-636-0630	〒426	静岡県藤枝市田沼２－12－44
コム・イン 静岡店	☎0542-51-1523	〒420	静岡県静岡市鷹匠１－14－２ イワタビル２F
MELVA 静岡店	☎0542-54-5338	〒422	静岡県静岡市馬渕１－151－23
メルバ 富士店	☎0545-51-8022	〒417	静岡県富士市瓜島町173－１
ジャスコ㈱ 岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〒444	愛知県岡崎市康生通西２－20－２ シビコ３F
ジャスコ㈱ 豊田店パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〒471	愛知県豊田市広路町１－１
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市日高町４－606
オガワムセン	☎0584-78-7687	〒503	岐阜県大垣市宮町２－29
フレックス四日市	☎0593-53-7503	〒510	三重県四日市市鵜ノ森２－２－１ 堀田ビル２F
㈱アイ・ツー 大阪店	☎06-632-0012	〒542	大阪市中央区難波千日前15－18
Ｊ＆Ｐ テクノランド	☎06-634-1211	〒556	大阪市浪速区日本橋５－６－７
Ｊ＆Ｐ メディアランド	☎06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋５－８－26
㈱SRG スタンバイ大阪本店	☎06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋５－７－19 KMビル
ユニオンコンピュータネットワーク	☎06-644-0554	〒556	大阪市浪速区日本橋４－15－23
ユーバース 京都店	☎075-341-1444	〒600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル５F
OAシステムプラザ 京都店	☎075-344-0347	〒600	京都市下京区寺町通仏光寺下ル東側544
㈱ユーバース 神戸店	☎078-371-1030	〒651	兵庫県神戸市中央区元町高架通２－196
コンパックス	☎0792-94-8244	〒670	兵庫県姫路市辻井６－９－12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〒656	兵庫県洲本市桑間418－１
松本無線パーツ㈱ 広島店	☎082-243-4451	〒730	広島県広島市中区銀山町２－６
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－５
ベストマイコン 岡山店	☎0862-23-5993	〒700	岡山県岡山市中山下１－10－30
ダイイチ 高松パソコンCITY店	☎0878-23-4311	〒760	香川県高松市磨屋町３－１
野田屋電機	☎0878-51-4545	〒760	香川県高松市丸亀町１－３
ICランド㈱コバヤシ	☎0886-99-4080	〒771-02	徳島県板野郡松茂町笹木野字八北開拓437－３
メルバ 潮江店	☎0888-33-6001	〒780	高知県高知市仲田町６－24
カホマイコンセンター 福岡店	☎092-714-5155	〒810	福岡県福岡市中央区天神２－４－17
㈱ベスト電器 長崎パソコン館	☎0958-28-1188	〒850	長崎県長崎市新地町１－５
㈱ベスト電器 川内パソコン館	☎0996-23-6680	〒895	鹿児島県川内市西向田町10－６

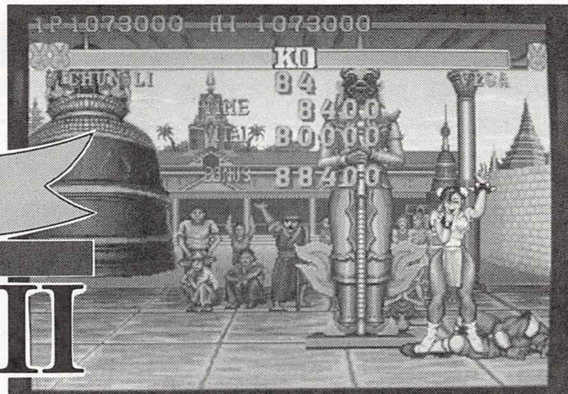
※スーパーファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野　光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：７月11日～８月10日）。

好評連載！

ホンキホンネ 第4回 スペシャル

BATTLE OF STREET FIGHTER II

バトル・オブ・ストリートファイターII



●前号までのあらすじ●

ベーマガ・ライターズの中から12人を選抜して，総当たりリーグ戦による「ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会」が開催されることになった。それを聞いたライターたちは，大会に備えて猛特訓を開始する。

やんまと佐久間は，リュウ・ケン部屋を名乗り，日々，波動拳と昇竜拳の鍛錬をつづけた。編さんと猪野も本田部屋を結成。ブランカ使いの宮塚は「虎の穴」と呼ばれるゲーム・センターに入門し，腕を磨いた。山下は，春麗の「空中投げ」を完成させつつあったが，夜中のマイコン・ルームで見た「鬼」に，恐怖を覚えていた。

そして，大会がスタートしたが，猪野が本田部屋を離脱，大穴と見られていた編さんが3連勝するなど，序盤から波乱含み。そんな中で光っていたのは，苛酷な特訓をくぐり抜けてきたリュウ・ケン部屋の2人であった。

（この物語は，5月14日時点の戦いをもとに書かれています。なお，本文には多少のフィクションの要素も含まれています）

Written by 山下　章

§12　ベガ・コネクション

「ようやく本気をだすときがきたようだぜ，うぉっうぉっうぉっ」

長髪を指でかき上げながら，宮塚が飛び跳ねるように席から立ち上がった。使用キャラのブランカを彷彿とさせる身軽さだ。

一方の佐久間も，「ふふん，もはや人間の形状をとどめていないキャラになんか負けませんよ」と，左手の中指を突き立てて，宮塚を挑発しながらプレイヤー席に向かう。

「口だけは達者なヤツだぜ」と，宮塚。

いきなりの舌戦のテンションの高さが示すように，第21戦の宮塚vs佐久間は，大会屈指の好カードである。

運命のいたずらか，この試合まで，強豪と呼ばれる選手たちの直接対決は一度もなかった。したがって，無敗街道を突っ走る者が5名もいたわけだが，いよいよこれから星のつぶし合いがはじまるのだ。

やんま，佐久間，宮塚，解せないクンの全勝強豪4名と，対戦相手に恵まれて無敗をキープしている情報局長，そして1敗を堅持している山下――果たして，このメンバーの中から優勝者がでるのか。それとも，意外なところに影の実力者が潜んでいるのか。

「まずは使用キャラを決めたいと思います。せえのっ！」

山下のかけ声に合わせて宮塚と佐久間がだしたカードは，彼らの持ちキャラとも言えるブランカとリュウであった。

かたや虎の穴出身のブランカ。かたやリュウ・ケン部屋のホープ。その2人が，互いのプライドをかけて激突する――。

場内の緊張感は，否が応にも高まった。参加選手，ギャラリー共に，食い入るようにディスプレイを見つめている。解せないクンに至っては，愛用のストリートファイターII手帳をひざの上に広げ，シャープペンの芯を舌先でなめながら，身を乗りだして試合開始を待っている。

（よく見ると宮塚さん，今日はずいぶんと汚い格好をしているな）

電波のデータマンとも呼ばれている解せないクンは，宮塚の容姿をチェックしているときに，そう思った。

いつもは服装に気を使う宮塚が，どう見ても1週間は着替えていないような，うす汚れたTシャツとジーパンを身につけているのだ。髪の毛もひどくボサボサで，ここしばらく散髪に行っていないようである。

（たしか宮塚さんは，虎の穴に通いつめていたはず……家に帰っていないのだろうか）

解せないクンがそんな気を回している間にも，戦いの火ぶたは切って落とされようとしていた。

「はじめていいですか？」と，佐久間。

「いつでもいいぜ。がるるるる」答える宮塚。

佐久間がスタート・ボタンを押した。

「ラウンド・ワン！」

試合がはじまると同時に，佐久間リュウは速い波動拳を撃ってでた。宮塚ブランカが何をしてくるか，ようすをうかがうためだ。

波動拳の弾を軽快に垂直ジャンプでかわす宮塚ブランカ。しかし，そこから攻撃に転じることはなく，着地して，その場に静止したままでいる。

佐久間リュウが遅い波動拳を放つ。

今度は，ガードして波動拳を受ける宮塚ブランカ。

そのパターンが4，5回繰り返されたのち，しびれを切らしたかのように，佐久間リュウがスルスルと2，3歩前にでてから，斜めに跳び込んだ。

そのときに佐久間が叫んでいた台詞が，「ブランカ穴に入らずんばブランカ児を得ず！」

字余りだが，けだし名言である。

相手が跳び込んでくるのを見るや，宮塚ブランカは微妙に後退し，下から物を拾い上げるような動作をする両腕で，佐久間リュウにダメージを与えた。

「ラッキー・クレーン！」吠える宮塚。

「宮塚さん，なんですか，その『ラッキー・クレーン』ってのは？」

疑問に思ったことはすぐに聴く。データマン・解せないクンの真骨頂だ。

「……試合中だってのに，仕方ねえヤツだな。いいか，相手が遠距離にいるときに，大パンチ・ボタンを押すと，腕がクレーンのような動きをするだろ。そいつが，ブランカに幸せを運んでくれるラッキー・クレーンよ。この技がヒットしたってことは，勝負の運はオレにあるぜ」

目をディスプレイに向け，巧みにレバーとボタンを操作しながら，宮塚は技の解説を行

なった。
「なるほど」すかさずメモる，解せないクン。
つづいて，一瞬の隙をついて，宮塚ブランカが佐久間リュウの頭上から，ジャンプしての中キックを打ち込んだ。
「欽ちゃんキーック！」技に合わせて，宮塚が叫ぶ。
「宮塚さん，その技は？」再び，解せないクンが質問する。
「見てのとおりよ。欽ちゃんの，どうしてそういうことするのかな，ってポーズにそっくりだろ。足がずっとでてるから強いんだぜ，このキックは」
「なるほど」すかさずメモる，解せないクン。
そのあとも，宮塚ブランカの攻撃がつぎつぎとヒットする。
解説しながらも的確に技を決める余裕を見せつけられて，佐久間は焦った。
（ラッキー・クレーンを封じるには，この距離で跳び込めばいいはず！）
佐久間リュウは，先程よりも近い位置から，ひざ蹴りをだしながらのジャンプを試みた。ブランカを跳び越して，逆サイドからのダークに持ち込むつもりだ。
「そうくると思ってたぜ」
左上空からのこの攻撃を事前に予測していた宮塚は，レバーをあらかじめ右方向に入れていた。佐久間リュウがブランカの頭上に接しようとするまさにその瞬間，レバーを左に入れると同時に，パンチ・ボタンを押す。
「ローリング・アターック！」
ブランカの必殺技の一つ，ローリング・アタックが至近距離で炸裂し，ひざ蹴りで跳び込もうとする佐久間リュウをたたき落としたのである。
ROUND 1は，宮塚が先取した。
「どうして宮塚さんは，技の名前を叫びながら攻撃するんですか？」
ラウンドの合い間を利用して，解せないクンが，またまた質問した。
「決まってるだろ。他のキャラは必殺技の名前をちゃんと発声するようにプログラムされている。本田の野郎だって『どすこい』，ザンギだって『ふがぁ』ぐらいはしゃべる。だがな，人間の言葉が話せないのかもしれねえが，ブランカだけは何もしゃべっちゃくれねえ——。だから，オレが代わりに叫んでやってるのよ。うぉっうぉっ」
そう答える宮塚は，ブランカのことが，いとおしくて仕方がないように見えた。
解せないクンは，そのことを愛用のストリートファイターII手帳にすかさずメモろうとしたが，何と書いたらいいのかわからなかった。そこで，あいあい傘を描き，左側に「宮塚」，右側に「ブランカ」と書いてやった。

一方，ギャラリーの間では，宮塚のプレイに対する驚嘆の声が上がっていた。
「やっぱり虎の穴の出身者はちがうよなぁ」
「技の切れがちがうとでもいいましょうか」
そうした声は，当然，佐久間の耳にも届いていた。
だが，佐久間はそれで落ち込むどころか，口元に薄笑いを浮かべていた。その不敵な微笑は，何を意味するのであろうか。
「ラウンド・ツゥ！」
「昇竜拳っ！」
試合開始と同時に，佐久間リュウがその場でいきなり小の昇竜拳を放った。当然，宮塚ブランカに当たらずに空を切る。
腕を組んで試合を見つめていたリュウ・ケン部屋長のやんまは，佐久間リュウの昇竜拳を見てニヤリと笑うと，こう言った。
「佐久間，”勝ちどき”を挙げたからには負けは許されんぞ」
そう，試合開始と同時にリュウ・ケンが放つ昇竜拳は，本来なら決着がついたあとに挙げるべき”勝ちどき”なのである。それは佐久間の自信の表れでもあり，同時に相手を威圧する効果を持っているのだ。
「がるるるる。なめた真似をしてくれるぜ」
宮塚も，相手を威嚇すべく，当たりそうもない距離から，しゃがみながらの大パンチを放った。宮塚ブランカの腕がビョーンと伸びる。「ズームパンチ」，もしくは「伸びーるパンチ」と呼ばれる技だ。
しかし，その動きは佐久間に読まれていた。
「昇竜拳っ！」
バキッ。
なんと，佐久間は宮塚ブランカのズームパンチの先端に，絶妙のタイミングで昇竜拳をぶち当てたのだ。神業である。
「馬鹿なっ。まぐれにきまってる！」
ひるむことなく，宮塚ブランカは再度ズームパンチを撃ってでた。
今度は昇竜拳ではなく，大の足払いでそれを迎撃する佐久間リュウ。
宮塚ブランカが転がるのを見るやいなや，佐久間リュウはひざ蹴りをだしながら，斜めにジャンプした。
「ダークか！」
起き上がった瞬間にダークにはめられてしまうことを避けるため，宮塚はレバーを右に入れてガードを試みた。
ところが，佐久間リュウの着地点は，宮塚ブランカのほんのわずかだけ右側だった。そこから，勢いよく小キックの連打をはじめる。
「ちぃっ」
ガードしていた方向と逆側からダークを仕掛けられて，ひよこピヨピヨになってしまう宮塚ブランカ。
間髪を入れず，佐久間リュウは寝ている宮塚ブランカの真横に接近した。
「魂の——」叫ぶ佐久間。
「ジャブ昇竜か？」「いや，アッパー昇竜だ」
ギャラリーがさまざまな決め技を予想したが，佐久間リュウがだした技は，そのどれとも異なるものだった。
「ダークっ！」
言い放つと，佐久間は鬼のような形相で小キック・ボタンをこすりはじめた。
ガガガガ……。
ダークで寝かされたところに再びダークを食らい，宮塚ブランカのライフゲージはゼロになった。
”魂のダーク”とは，精魂込めて小キック・



ボタンをこする，プレイヤーの命を削る「ダーク」なのである。

ROUND 2を奪取した佐久間は，目をすっと細めると，静かに話しはじめた。

「宮塚さん，虎の穴の敷居をまたいだのは，あなただけだと思っているんですか」

「なにっ!?」驚く宮塚。

このとき，何か大変なことが起こりそうだと予感した解せないクンは，例によって，基板のディップ・スイッチを操作して強制ポーズをかけた。

「あそこの連中に勝つのは，さすがの僕でも苦労しましたよ」と，佐久間。

「……お前，オレのあとをつけたな？」

「なあに，宮塚さんが恐ろしい特訓をしているという噂を聴きましてね。10日ぐらい前ですか，帰る宮塚さんのうしろを，お供させていただいただけですよ」

「それで虎の穴にたどり着いたってわけか」

「宮塚さんがいないときを狙って虎の穴で特訓するってのも，なかなか骨が折れるもんですよ。しかも，やんま師匠のしごきが終わったあとですからね」

なんたることか。佐久間”リュウ”介も，虎の穴の門下生だったのである。

（なるほど……な）

自分との特訓のときには見せなかった技を佐久間がマスターしていることに疑問を感じていたやんまは，この展開に1人納得していた。あの切れ味鋭いジャブ昇竜拳や，”魂のダーク”も，虎の穴での修行中に身につけた技であることは，もはや疑いようがない。

「……それから？」宮塚が低い声で聴いた。

「それから……と，言いますと？」佐久間が戸惑いの表情を浮かべる。

「虎の穴のあとのことを話せっていうんだ！」

「あとのこと，と言われても……。いいでしょう，お教えしましょう。僕はそこで5種類の新必殺技を開発したんです」

しばしの沈黙があった。

「……ふふふふ」

静寂を破る笑い声。

「わぁっはっはっはっ」

声の主は，宮塚である。

「佐久間，お前は何もわかっちゃいない。……いいだろう，虎の穴のヤツが相手だというなら，オレも実力を見せよう」

そう言うと，宮塚は己の髪の毛を力任せに引っ張った。

「うぉぉぉん！」

場内が，驚きの声に包まれた。

黒髪を取り払った宮塚の頭には，まさしくブランカと同じ，鮮やかなブロンドの髪が現れたのである。

試合開始前に解せないクンが違和感を抱いたのも当然で，これまで宮塚が着けていたのは，”かつら”だったのだ。

「宮塚クン，それだけ色がのっているところを見ると，脱色してから染めてるね？」と，かつて髪に，やはり黄金のカラーリングを施したことのあるやんまが尋ねた。

「おうよ」宮塚は，鼻の下を人差し指でこすりながら答える。

（ふつう，ここまでやるか？）

あまりに突然の出来事に動揺を隠せない佐久間は，無意識のうちに視線を地面に向けていた。そこで，視界に大変な物を捉える。

（あ，あれは，まさか……）

佐久間が放心状態にあるとき，解せないクンがポーズを解除して，試合が再開された。

「ラウンド・スリー！」

その声を聴いて，反射的に波動拳を撃ってしまう佐久間リュウ。

しかし，宮塚ブランカは，すでに佐久間リュウめがけて跳んでいた。

「そーら，いくぜ」

宮塚ブランカの地獄の連続攻撃だ。

「ピン！」ジャンプしながらの大パンチで，はたき込む。

「ポン！」着地すると同時に，レバーをニュートラルにしての中パンチ。

「パン！」レバーを下に入れての大キックは，足払いだ。

「ピンポンパン」3連続攻撃を受けて，佐久間リュウが一瞬のうちに寝た。

「もういっちょう！」

クラクラしている佐久間リュウを，容赦なく再度のピンポンパン攻撃が襲う。

さすがに今度は寝なかったが，起き上がろうとしたところに，丸い物体が跳んできた。

「スペシャル・ローリング・アターック！」

高速のローリング・アタックだ。

もろに食らった佐久間リュウは，文字どおり何もできずに昇天した。

「がおーっがおーっ!!」

ブロンド・ヘアーを振り乱したROUND 3の宮塚ブランカは，”かつら”の束縛から解き放たれた，野生そのものの動きをしていた。画面内のブランカと一緒に，宮塚が派手なおたけびを上げる。

敗れた佐久間は，ひとしきりうなだれていたが，これだけは聴いておかなければと思い，宮塚に尋ねた。

「宮塚さん，その足にはめている物は，もしや――」

「ふっ，気づいちまったかい」

宮塚は，ジーンズの裾をたくし上げ，足首を見せた。そこには，なんと銀製のブレスレットがはめられていたのである！

1人用でブランカを選び，エンディングまで到達すればわかることなのだが，ブランカが足首に付けているのは「足かせ」や「アンクレット」などではなく，生き別れた母親が誕生日にプレゼントしてくれたブレスレットなのである。

宮塚は，ブロンド・ヘアーとブレスレットでブランカに成りきり，この大会に臨んでいたのだ。これぞ究極のロールプレイングと言えよう。

そのブレスレットを見て，青ざめた顔をしたのが編さんであった。

「宮塚クン，そこに付いているマークは，ベガ・コネクションのものじゃ……」

ベガ・コネクション！

その単語が編さんの口からでたとき，強者ぞろいであるはずのベーマガ・ライターズ一同が凍った。

たしかに，宮塚の足首のブレスレットをよく見ると，ストリートファイターIIの最後の

★われら参加選手応援団★

●リュウ使いのボクとしてはケンにガンバってほしいが，最終的に1位はブランカになると思う。（愛知県一宮市・後藤由彦）

●ダルシムを制する者SFIIを制す，ということで解せないクンさん（なんかヘン）が優勝だと思います。もし赤烏さんが優勝した日には，SFIIをきっぱりとやめましょう。ついでに，ワースト1位は猪○清秀さん，2位はベニー松○さんだと思うんですが。当たったら，ほめてください。（佐賀県鳥栖市・古賀博詞）

●大会の結果は，解せないクン＆宮塚ブランカの一点読み！　噂によると，宮塚先生が育てた『プリンセスメーカー』の少女の名前は“ブランカ”……。（山形県西村山郡・鈴木健二朗）

●9月号の時点で，赤烏の成績がまったくでていないのは少々不親切です。まさか赤烏がいきなり全勝するとは思えないし，それ以前に赤烏が何を使うのかも，まったくわかっていない。まさか，これまでに予想してきた人々をまったく裏切るところで赤烏がでてくるのか？　うわー，やめてくれー！（栃木県真岡市・悪役モアイ）

●はじめてベーマガを買ったけれど，他のページを焼きつくすくらいにホンキホンネ・スペシャルは熱い。波動拳すらまともにだせない私にとっては，やんまさんと佐久間さんは雲の上の人です。これからも頑張って技に磨きをかけてください。（熊本県芦北郡・松田幸成）

●表を見て予想しているとき，一瞬競馬を予想しているような気がした。（神奈川県川崎市・英ちゃん）

敵であるベガの顔が小さく刻まれている。

「ほう，よくご存じで」

宮塚は，こともなげに肯定した。

ベガ・コネクション――それは，ストリートファイターIIで天下を取ろうとの野心を抱いたことがある者なら，一度は耳にする名前である。

光あるところ，影がある。

虎の穴を表の世界のゲーム・センターとするなら，ベガ・コネクションはそれと対立し，闇で暗躍するストリートファイターII組織であった。

それがどこにあるのかすら，一般には知られていないし，果たしてどのような組織なのかも明らかにはされていない。

ただ，風の噂で，そこに入った者は虎の穴の比ではない殺人スケジュールの特訓を課されること，そして，それをクリアした恐ろしく強い戦士たちが存在することが伝えられていた。さらには，特訓の厳しさのあまり，社会復帰できなくなった者，行方不明になった者までいると聴く。

自らのストリートファイターII生命を賭けてベガ・コネクションに飛び込むというのは，いかに「ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会」で優勝したいとは言え，おいそれとできるようなことではなかった。

「佐久間，お前はオレのいないときに虎の穴で特訓をしたと言ったな」

「――ええ」

「不思議には思わなかったのか。最後の5日間，オレはまったく虎の穴に姿を見せなかっただろう」

「まさか，その5日間に……」

「ああ。地獄という言葉ですら生易しく思える世界だったぜ」

宮塚がひどく汚れた服装をしていたのは，ベガ・コネクションの修羅場をくぐり抜けてきた結果なのであった。

(だめだ，虎の穴レベルで勝てる相手じゃなかった)

佐久間は，少しでも宮塚ブランカに勝とうなどと思ったことを後悔した。

「佐久間よ，お前にはこの言葉をプレゼントしよう」人差し指をビッと佐久間に向けると，宮塚が吠えた。

「虎さえオレの前では猫になる。さしずめお前はねずみといったところか！」

(次号につづく)

☆おまけ

よかった，よかった。おかげさまで「大会結果予想クイズ」の正解者が無事にでました。しかも，賞品の数を上回る人数。やっぱり，ちょっとむずかしかったかなあ。なにしろ，あまりにも意外な結果だからなあ。

さて，正解は――おっと，それは，この物語が完結するまでのお楽しみ，ということにしておきましょう。

ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会勝敗表（第25戦までの途中経過）

対戦相手 / プレイヤー	山下	手塚	ベニ松	MUNEPI♬	猪野	やんま	宮塚	解せないクン	佐久間	情報局長	編さん	赤鳥龍吉	第25戦までの戦績
山下章		○ リュウvs春麗 2−1	○ 春麗vsリュウ 2−1	○ 春麗vsブランカ 2−1	○ 春麗vsダルシム 2−0						× 春麗vs本田 0−2		4勝1敗
手塚一郎	× 春麗vsリュウ 1−2		× 本田vsブランカ 1−2	× 本田vs春麗 1−2	○ 春麗vsダルシム 2−0			× 春麗vsダルシム 0−2			× 春麗vs本田 0−2		1勝5敗
ベニー松山	× リュウvs春麗 1−2	○ ブランカvs本田 2−1				× ダルシムvsケン 0−2		× 春麗vsブランカ 1−2			× 春麗vs本田 0−2		1勝4敗
MUNEPI♬	× ブランカvs春麗 1−2	○ 春麗vs本田 2−1				× 春麗vsケン 1−2	× 春麗vsブランカ 0−2		× 春麗vsリュウ 1−2	× 春麗vsケン 1−2			1勝5敗
猪野清秀	× ダルシムvs春麗 0−2	× ダルシムvs春麗 0−2				× ダルシムvsケン 0−2	× ダルシムvsブランカ 0−2	× ダルシムvsブランカ 0−2		× ダルシムvsケン 0−2			0勝6敗
やんま			○ ケンvsダルシム 2−0	○ ケンvs春麗 2−0	○ ケンvsダルシム 2−0								3勝0敗
宮塚秀己				○ ブランカvs春麗 2−0	○ ブランカvsダルシム 2−0				○ ブランカvsリュウ 2−1		○ ブランカvs本田 2−0		4勝0敗
解せないクン		○ ダルシムvs春麗 2−0	○ ブランカvs春麗 2−1		○ ブランカvsダルシム 2−0								3勝0敗
佐久間亮介				○ リュウvs春麗 2−1			× リュウvsブランカ 1−2				○ リュウvs本田 2−0		2勝1敗
情報局長				○ ケンvs春麗 2−1	○ ケンvsダルシム 2−1						○ ブランカvs本田 2−1		3勝0敗
編さん	○ 本田vs春麗 2−0	○ 本田vs春麗 2−0	○ 本田vs春麗 2−0				× 本田vsブランカ 0−2		× 本田vsリュウ 0−2	× 本田vsブランカ 1−2			3勝3敗
赤鳥龍吉													0勝0敗

短期集中連載　ベーマガ・ライターは、プリンセスを作ることができるか？



発売元：ガイナックス
対応機種：PC-9801シリーズ
価格：14,800円

『プリンセスメーカー』体験場

～女の子の育てかた講座
第1回　ヨーコ・イタバ編

Written by 佐久間亮介

8月号でも紹介した女の子育成シミュレーション『プリンセスメーカー』を使い，ここではこれから何回かにわたり，ベーマガ・ライターの育てた女の子をレポートをしていきたい。このゲームは，プレイヤーによって，さまざまな女の子の育てかたが考えられる。しかも用意されているエンディングは何十とおりにも及ぶんだ。今月は第3次レスキュー隊であり電波一のぬいぐるみ師・いたばし氏のプレイを紹介しよう。

なお，最終回では，女の子を育てたら電波一の，宮塚氏をお迎えする予定だ。

子育てのコツは，モラルにあり!

さて，プレイする人によって，娘の将来が千差万別となる『プリンセスメーカー』。いたばし氏の娘ヨーコは，いったいどんな人生を送ったのだろう。

「子育ての基本はバカンスですよ」とはいたばし氏の談。氏の月間スケジュールの組みかたを見てみると，お金がある月ならば，必ずといっていいほど，バカンスが組み込まれている。バカンスは実行することによって，疲労度が減少し，モラルが上昇する。なるほど，月の3分の2を教育やアルバイトに割り当て，残りの3分の1で，それまでに蓄積された疲労度を回復させるというわけだ。

では，アルバイトや教育は，何を中心としていたのだろうか。

「アルバイトでは，代筆屋や教会，医者などが，教育では礼法と学問をメインとしました」(いたばし氏談)

こうしてあらためて氏の教育方針を見ると，あることに気づく。読者のかたも気づいているだろうが，教育・アルバイトともに，すべて頭脳労働なのだ。武者修行なんて危険なものには一切近寄らせない。しかも，ほぼ毎月1回はどこかに旅行している。くく，バリバリのお嬢さま育ちってわけだ。

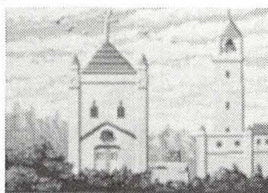


▲月末には必ずバカンスが組み込まれる。まさにお嬢様育ちだ

勝てばすべてだ!ミス王国

『プリンセスメーカー』では，毎年10月になると収穫祭なるものが開催される。プレイヤーは，この収穫祭の2大イベントである武闘会か，ミス王国コンテストに自分の娘を出場させることができる。

いたばし氏の娘ヨーコは，前述したとおりの温室育ち。そんな彼女が，世の中の荒波にもまれて育ってきた数々の戦士たちを相手に戦おうなど，無理な話だ。学問を学ばせているため，魔法を使うためのマジック・ポイントは，そこそこの高さにまで上昇しているのだが，いかんせん体力がそれに追いついていない。だから，魔法による攻撃をこちらが仕掛けても，つぎのターンではコロっと死んでしまっているのだ。



▶教会の賃金は，ほとんどただ同然。しかし，労働中にはモラルが上昇するんだ



◀代筆屋。かんたんだし，そこそこのお金ももらえる。でも，こればかりやっていると……



▶メイドは，気品の値を上げることができるんだ。ハウス名作劇場を連想してしまう

そこで白羽の矢が立てられたのが，ミス王国コンテスト。これならば，体力のない娘でも，その美貌(びぼう)を活かして優勝を飾ることができるかもしれないからだ。

しかし，それもまた，ディスプレイに表示された結果予想を見た瞬間に夢となる。圧倒的な差で，娘ヨーコは他から抜きんでて下回っていたのだ。

普通ならここであきらめてしまうのだが，いたばし氏はちがった。財力にものを言わせ，審査員を買収，見事にミス王国となってしまうのである。

「『プリンセスメーカー』でも『ストリートファイターII』でも，結果がすべてです。勝てばいいんですよ，勝てば」そう語るいたばし氏の顔は，何かをふっきたかのようであった。



◀お医者さんもそれなりにおいしい仕事の一つ。手に持つ鋸をどうするつもりなんだろう



▲バカンスの連続。バカンスは疲労を一気に回復させたいときに，役立つ。でも，実行するには，それなりの金額が必要なんだ。それを毎月のように連れていくなんて……

学問の鬼となる

子育ても中盤をすぎると，娘ヨーコへの教育方針は，学問中心へと移っていく。学問は学べば当然，知力のパラメータが上昇し，さらに昇級試験に合格すれば，立派な肩書きがもらえ，娘の評価にプラスとなるのだ。

だけれども，この頃になると，いたばし氏の財政はかなり苦しいものとなる。満足に教育を受けさせられないほどだ。そこで，アルバイトをさせて，お金を稼がせることになるが，教会・代筆屋・医者・メイドといった比較的，少な目な給金の仕事ばかりのため，一向に財政は潤わず，結果的には礼法やモラルばかりが上昇していく。

そこで，考えついたのが，あやしい酒場という商売。ここで働かせれば，まとまったお金を手に入れることができるのだ。ここで，いたばし氏はついに悪魔の誘惑に魂を売ってしまうのである。

金銭問題が解決し，さっそく娘ヨーコは，学問づけとなる。くる日もくる日も学問にいそしみ，ついに二級学士の称号を得ることになるのだった。そして，喜ぶいたばし氏は，あやしい酒場によって，評価のパラメータが大幅に減少していることに，気がつきもしないのだった。

気品をあげろ!

子育ての期間である8年間。この期間も後半になると，いたばし氏は，何かにつかれたかのように気品のパラメータを上げはじめる。その原因は，王様への謁見にあった。王様に謁見するためには，そうとうな値の礼法が必要となってくるが，謁見できれば評価のパラメータ値が，それ相応に上昇する。ミス王国や学問によって評価のパラメータを上昇させてきたが，その上昇具合いに満足ができなくなったのである。

勉強はもちろん礼法，そしてアルバイトは，これまた礼法の勉強同様に気品の値が上昇するメイド。この二つを交互にやらせ，相変わらず月末にはバカンスに連れていく。

いたばし氏の努力は，見事に子育て終了間際にかなうこととなる。すでに800をこえた気品値は，王様に謁見するためには十分であった。が，王様に謁見することによって，いたばし氏は，精神的なショックを受けることになる。謁見は，予想外に評価のパラメータにプラスとならなかったのだ。「きっと王様に会えば，すばらしいごほうびがもらえると信じて，ここまできました。でも，結果は……」そう語る氏の目に，涙がうかんでいたのをボクは見逃さなかった。

そして

ついに子育ての8年間が終了した。いたばし氏の教育方針は，常にモラル・気品・知力に対して気を配ることであった。そんな娘ヨーコが，選んだ人生とは……。

ヨーコは上級尼僧への道をたどった。彼女の活躍により，教会に訪れる市民の数は2倍となり，犯罪のないモラルの高い街へと成長したのである。

と，これでヨーコ・イタバの人生は無事に，明るい未来のものとなった。別表として，彼女の最終的なパラメータを掲載しておくので，読者のみなさん，参考にしてほしい。

それでは，今月はこれでおしまい。来月をお楽しみに。



ヨーコ・イタバResult

氏名	ヨーコ・イタバ
星座	乙女座
血液型	B型
誕生日	1659年9月15日
年齢	18才
身長	167.2cm
体重	62.3kg
プロポーション	105%
体力	16
腕力	0
知力	461
気品	831
根性	121
疲労	29
色気	145
モラル	955
評価	300
経験値	109
戦闘技術	39



これまでの結果（カッコ内はプレイヤー名）



ミキ・サクマ（佐久間亮介）

快楽と娯楽を求めすぎ，高級娼婦となる。

ヨーコ・イタバ（いたばし）

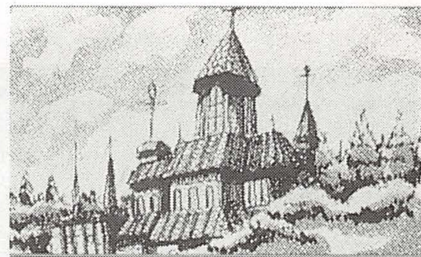
モラルと気品を上げ，見事に上級尼僧に。



▲とうとう，ミス王国で賄賂を……。まさに勝つためなら手段を選ばない！



▲ミス王国でプレイヤーの最大のライバルの1人がこのナスタナーラ。彼女が出場していたら，たとえ賄賂を使っても勝てたかどうかわからないだろう

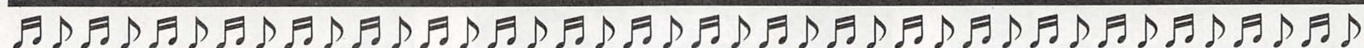




▶結果，ミス王国を見事に制覇！ 2部門獲得すれば，優勝も同然だ



◀▲結局，ヨーコ・イタバは上級尼僧にとなった。途中，悪魔に見入られて，あやしい酒場で働かせたこともあったが，見事に聖職者となってくれてよかったね



◆真夏の夜のサンプラに「昇竜拳！」がこだました———◆

ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91レポート

Written by 山下　章



7月30，31日の両日，東京・中野サンプラザホールで，ゲーム・ミュージック界の一大イベント「ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91」が開催された。ゲーム・メーカーやレコード会社の枠を越えて，5バンドが同じステージ上に立つのは，史上はじめての快挙だ。

2日間の観客動員数は，3,291人。ボクは仕事の都合上，2日目にしか足を運べなかったのだが，その熱気はものすごいものだった。初日の取材に行った，やんまの話もまじえながら，このビッグ・イベントを進行の順序にしたがってレポートしてみよう。

7月30日

ラップで大ウケ，ゲーマデリック！

初日のトップを切ってステージに上がったのは，データイースト・サウンド・チーム改め「ゲーマデリック」。彼らにとって，今回が初のライブ。そのためにバンドのネーミングを行ない，楽器や機材もそろえたというから意欲的だ。

データイースト・ゲームの熱狂的なファンであるやんまは，ゲーマデリックのステージについて，つぎのように語っている。

「データイーストの曲をどれだけの人が知っているのか心配だったんですけど，ライブは，曲を知らない人でも十分に楽しめるものになっていました。ミスターKによる踊りまくりのラップあり，バグパイプの音色を使ったハンガリー風『カルノフ』の演奏ありで，おもしろかったんですよ，ホントに。会場にきている人たちも，パフォーマンスのうまさに，すっかり引き込まれていたようでした。トップバッターとしての役割を，完璧に果たせたんじゃないですかね」

最近のGMライブでの観客のノリは，一般のライブにも引けをとらないものになっている。ゲーマデリックのステージでは，それがプラスの方向に働いたのだろう。

余談ではあるが，ゲーマデリックというバンド名を決めるときに，候補として上がったのが「オー・マイ・デコ」（データイースト社内で，すごいことが起きたときに叫ぶ言葉。オー・マイ・ゴッドよりも強力な意味を表す。類語にオー・マイ・スパゲティがある……ゲーマデリック談）。ゲーマデリックのオー・マイ・デコ・パワーから，今後も目が放せない！

〈演奏曲目〉
①CRUDE BASTER（クルードバスター）
②GO GO KARNOV（カルノフ）

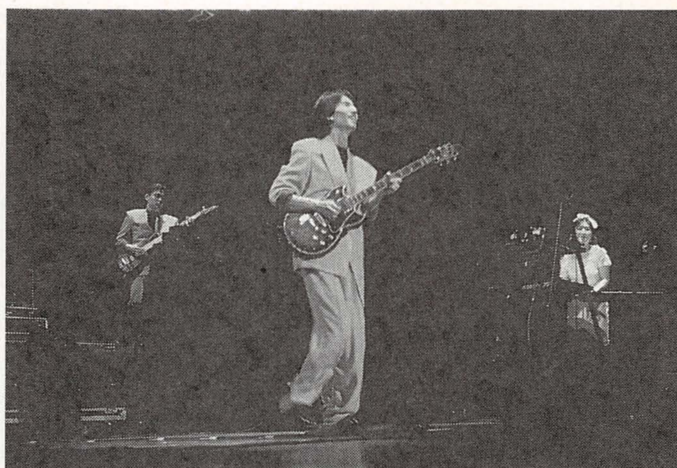


▲ゲーマデリック（データイースト）



▲S.S.T.BAND（セガ）


▲J.D.K.BAND(日本ファルコム)


▲矩形波倶楽部(コナミ)

③ROBOCOPII (ロボコップII)
④PARADICE SPIRIT (スタジアムヒーロー)
⑤THE SWORD OF DELIGHT (ダークシール)
⑥VAPOR TRAIL (空牙)
⑦THUNDER ZONE (サンダーゾーン)

S.S.T.BAND初のアクション練習の成果は?

ゲーム・ミュージック・バンドの中で先輩格にあたるS.S.T.BAND (セガ) は，さすがにライブ慣れしている。軽妙なトークと，パワーあふれる演奏で，観客のハートをつかみっぱなし。

S.S.T.BANDのみ，2日間連続の出演となるので，重複してしまう曲もでるのではと懸念されたが，彼らのレパートリーの多さはハンパではなかった。この日の目玉は，S.S.T.BAND結成以来，はじめて振付けアクションの練習をしたという(?)『ボナンザブラザーズ』。ギターのPretty“Mickey”こういちと，ベースの斉藤“Turbokun”昌人が，曲に合わせて軽やかなステップを踏む。

「この曲のときは，異常なくらい，会場もノッてましたね。ボクも思わず一緒にステップを踏んじゃいましたよ」(やんま談)

もう1曲，会場を沸かせていたのが，4曲目の「20 SONG MEDLEY」。セガのゲーム20作品の曲を，メドレー仕立てにしたものだ。

とは言っても，ほんの1小節程度の曲がつながっているだけなので，何の曲がでてきたかチェックするのは，困難を極める。「20曲全部わかった人は，ただの×××です(笑)」(Pretty“Mickey”こういち談) というくらいのむずかしさ。

しかし，実際に演奏されたのは，20曲ではなく19曲だった。予定されていた『ボナンザブラザーズ』のチーンというサンプリング音が入っていなかったのだ。鳴らし忘れた針屋“ハリア”君ちゃんが申しわけなさそうに告白すると，またまた場内は爆笑の渦。S.S.T.BANDは，ホントに楽しませてくれる!

〈演奏曲目〉
①GOLDEN AXE (ゴールデンアックス)
②SPACE HARRIER (スペースハリアー)
③DEFEAT (ギャラクシーフォース)
④20 SONG MEDLEY
⑤BONANZA BROS.(ボナンザブラザーズ)
⑥HYPER CITY (ストライクファイター)
⑦BURN OUT (ストライクファイター)
⑧MAGICAL SOUND SHOWER (アウトラン)

パワー全開，ヘビメタのJ.D.K.BAND

他の4バンドがアーケード・ゲームのBGMをメインとしているのに対して，今回出演したバンドの中で唯一パソコン&コンシューマ・ゲーム市場オンリーで活躍しているのが，J.D.K.BAND (日本ファルコム)。観客の大部分がアーケード・ゲーム・ファンであると予測されていたため，反応が心配されたが，そんなのは取り越し苦労だった。やはりゲーム・ミュージックに，アーケードとか家庭用とかいう境界はないようだ。

J.D.K.BANDの演奏形態は完全なヘビメタ。長髪を振り乱し，激しく体を動かしながら，『イース』シリーズ，『ソーサリアン』などのヒット・ナンバーを演奏していく。メンバー全員がプロのミュージシャンとしても活動しているので，バンドとしてのノリは抜群。ボーカルの岸本友彦のシャウトや，「どうしたみんな，今日は，やけにお行儀がいいじゃーん」といった挑発の仕方もさすがだ。

「観客席のところまで降りてきて演奏したり，ステージと会場を一体にさせようという積極的な姿勢がよかったですね。すごくステージ慣れしている感じがしました」(やんま談)

〈演奏曲目〉
①GO FIGHT (スタートレイダー)
②VARESTAIN (イースIII)
③MOAT OF BURNEDBRESS(イースII)
④FIRST STEP TOWARDS WARS (イース)
⑤冥府の審判 (ダイナソア)
⑥BLUE DRAGON (ソーサリアン)
⑦SPEEDY'S COMING (ドラゴンスレイヤー英雄伝説)
⑧旅立ちの朝 (イースIII)
⑨MOON SCAPE (スタートレーダー)
⑩TO MAKE THE END OF BATTLE (イースII)

7月31日

ますますオシャレさに磨きがかかった矩形波サウンド!

2日目のオープニングを飾ったのは，熱狂的なファンを持つ矩形波倶楽部(くけいはくらぶ)(コナミ)。そのライブで名物となった，上半身ハダカになり同じ振付けで踊りまくる親衛隊は，今回も熱い応援を送っていた (残念ながら女の子はいません)。この踊り&コールは，彼らが自分で考えたのだろうが，なかなか魅せてくれる。コナミ・レーベルで公認にしてしまってもいいのでは，と思ってしまう。

さて，矩形波倶楽部の曲と言えば，かけねなしのフュージョンが中心。昨年発表した，GMバンドとしては異例のオリジナル・アルバム(GMではなく，オリジナル曲をメインにすえたアルバム)『矩形波倶楽部』の曲を，今回のライブでも3曲聴かせてくれた。これらの曲は，『プロ野球ニュース』をはじめとする最近のテレビ番組で何度も使用されている。CDを持っていなくても，聴いたことのある人も多かったのではないだろうか。他に，新曲として『SDスナッチャー』『ラグランジュポイント』



▲アルフライラ(カプコン)



▲感動のジョイント・シーン

を披露してくれた。

メンバーも全員元気。ギターの古川もとあきは, Tスクウェアのライブに単独ゲスト出演したこともある超実力派。キーボードの船橋淳のトーク, 同じくキーボードの森本ゆきえの「ゆきえスマイル」も健在だ。

『出たな!!ツインビー』も演奏してくれたら, もっとうれしかったのに……と思ったりするのは, ボクのゼイタク?

〈演奏曲目〉
①INVISIBLE BRIDGE (オリジナル曲)
②RETURN TO DEPERTURE (グラディウス)
③PHYSICAL ENERGY (SDスナッチャー)
④GOOD NIGHT PONY (オリジナル曲)
⑤VAMPIRE KILLER (悪魔城ドラキュラ)
⑥BRIGHT UP (ラグランジュポイント)
⑦MEMORIES OF SUMMER (オリジナル曲)
⑧TINY BOY (ツインビー3)

今回のイベントの華だぜ, アルフ ライラ!

今だから言おう。ボクは少なからぬ不安があったのだ。初ライブのゲーマデリックとアルフ ライラが, 演奏・ステージ構成のレベルで, 他のバンドと対等に渡り合えるのかどうかということに。

やんまの話を聞くと, 前日のゲーマデリックはパフォーマンスで大成功を収めたという。とすると, 残るはアルフ ライラ(カプコン)。期待と不安を胸に抱きつつ, ボクはそのステージを見つめた。

1曲目,『戦場の狼II』。ごめん, ボクはこの曲を知らない。しかし, ショルダー・キーボードを弾く「ぶんぶん」のリズムに対するノリがすごい。曲のラスト近くでは, キーボードを銃に見立てて, ダダダダ……と撃ちまくっていたのだ。打ち合わせで会ったときからは想像もつかないような, ぶんぶんのパフォーマンスに, まずは心を奪われた。

2曲目,『1941』——だめだ, 知らない。気のせいか, 観客も今ひとつおとなしい。何のライブでもそうだと思うのだが, やはり演奏されている曲を知っているかどうかで, ノリはちがってくる。

一部をのぞいて静かだった観客が一気にヒートアップしたのが, 4曲目の『魔界村』だった。発売中のCDに収録されているクラシック風とはちがった, 本邦初公開のライブ・バージョン『魔界村』は, かなりいいデキ。新たにCDに収録してほしいと思ったくらいだ。

曲の合間のぶんぶんによるMC (しゃべり)も, しっかりとツボを心得ていて見事。「かなり練習したんですよね」とサイトロンの担当者はいうが, ここまでやれればグーだ。

そして,『ファイナルファイト』で, ステージはクライマックスへ。90年度を代表するヒット作だけあって, この曲にはほとんどの観客が反応を示す。

ここまでくれば, 誰もが思うことは同じだった。その願いに応えるかのように, ぶんぶんが最後のマイクを握る。

「みんな, 最後の1曲は, これだ!」

ぶんぶんが, 拳を肩の上に引いた。

「しょ——」

そう叫んだ瞬間, 会場を埋めていた観客の多くが同じように, 拳を握りしめ, 肩の上に引いた。

「りゅーけんっ!!」

ぶんぶんが叫ぶのと同時に, 彼らは拳を天に突き上げ,「昇竜拳!」を合唱していた。2階席から見おろしていたところ, 大きくジャンプをする者, ひねりを加えて本物の昇竜拳のアクションをする者も。やんまに至っては, ジャブ昇竜拳を放っていた。

1,000人を越えるリュウ・ケンが, 真夏の夜のサンプラに昇竜拳のアーチをかけたのだ。

予想以上のガンバリを見せてくれたアルフライラに, ボクは「ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91」の特別賞をあげたい。

〈演奏曲目〉
①戦場の狼II
②1941
③エリア88
④魔界村
⑤ロックマン3
⑥U.S.NAVY
⑦ファイナルファイト
⑧ストリートファイターII

トリのS.S.T.BANDは, いきなり総立ちだ!

2日目の大トリは, 実績から言っても, やはり彼ら——S.S.T.BANDしかいない。ステージに登場した瞬間, 客席の前方から後方へウェーブが起きるかのごとく, 観客全員が立ち上がった。いきなりの総立ち!

Mickey「"ウ" にテンテンで——」
観客「ヴァーミリオン!」

MCのPretty"Mickey"こういちと, 観客との息もピッタリ,「お約束」もバッチリだ。

演奏の合間でウケまくっていたのが,「飯島丈治のゲーム・ミュージック講座」と題した, ギターの飯島 "GALAXY" 丈治による, 他バンドのヒット曲フレーズのソロ弾き。今回はスケジュールの都合がつかず出演できなかったZUNTATAの『サイバリオン』まで飛びだした。

すっかりおなじみとなった『アフターバーナー』『パワードリフト』から, アンコールの『R-360』まで, 演奏のクオリティ, パフォーマンス共に, やはり一歩抜きんでた感がある。とくに今回のステージでは, メンバーのコンビネーションの良さが目立った。

「S.S.T.は, バンドとしての自覚が今年に入ってから急激に高まりましたね。そのあたり

がステージにも表れてきたんだと思います」(サイトロンレーベル・大野氏談)

〈演奏曲目〉
①G-LOC(Gロック)～RUSH A DIFFICULTY(ターボアウトラン)
②RAD MOBILE(ラッドモビール)
③VERMILION(ヴァーミリオン)
④SHINING&THE DARKNESS(シャイニング&ザ・ダクネス)
⑤BEYOND THE GALAXY(ギャラクシーフォース)
⑥BELLDEER WIND(オリジナル曲)
⑦GP-RIDER(GPライダー)
⑧AFTER BURNER(アフターバーナー)
⑨LIKE THE WIND(パワードリフト)
⑩R360(※アンコール)

一夜の夢に終わらせたくない！ 選抜メンバーによるジョイントも実現!!

そして，今回のイベントの本当の意味での目玉は，最後の最後に用意されていた。それまで演奏していたS.S.T.BANDのリズム隊に加えて，他4バンドの代表選手がステージ上に集まり，ジョイント演奏を行なったのだ！　曲は，ディープ・パープルの「HIGHWAY STAR」。

「何の曲を演奏するか，本当に悩んだんです。そもそも，ジョイントすること自体でも，各メーカーさんにかなり神経を使ったんで……。たとえば，演奏する曲をゲーム・ミュージックにした場合，他メーカーの曲を演奏することになるメンバーもでるわけですよね。それはマズイだろうということで，一般のジャンルから選曲しました。でも『HIGHWAY STARをやるよ』って言ったら，メンバーのみなさんが『それなら大丈夫だ』と言ってくださいまして，ぶっつけ本番であのジョイントをやっちゃったんですよ。みなさん，本当に音楽が好きなんですね」(グローバルエンタープライズ・大野由加利さん談)

「HIGHWAY STAR」を演奏している間に，各バンドのメンバーがつぎつぎとステージ上に現れる。ミスターK(ゲーマデリック)は，激しく踊りまくり，ぶんぶん(アルフ　ライラ)は，ひたすら波動拳を撃ちまくる。感動のフィナーレだ。

真夏の夜の夢で終わらせてしまうには，あまりにもったいない。ボクは，来年も，再来年も，こうしたステージが見たい。彼らプレイヤー(演奏者)だって，きっとやりたいと思っているにちがいない……。

総括

来年はZUNTATAとナムコ・バンドを加えて

というわけで，大変な盛り上がりを見せた「ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91」。

当日の中野サンプラザ・ホールは用意された観客席が約2,000席という状態だったので，2日間で延べ3,291人という観客動員も，まずまずの数字と言える。

2年つづけて「ゲーム・ミュージック・フェスティバル」の企画・制作を担当したグローバルエンタープライズ社の大野由加利さんは，今回のイベントについて，つぎのように語ってくださった。

「去年とはくらべものにならないくらいパワーアップしていたと思います。各バンドのステージのクオリティも，一般のライブと比べて遜色ないくらいのレベルに達しているんじゃないでしょうか。ウチとしましても，ゲーム・ミュージックというジャンルが持っているパワーには大変興味がありますので，『ゲーム・ミュージック・フェスティバル』は今後も継続していきたいと思っています」

願わくば，来年は，ぜひ今回のメンバーに，ZUNTATA(タイトー)と，ナムコ・バンド(仮称)を加えてほしい。『ダライアスII』『ニンジャウォーリアーズ』や『ドラゴンセイバー』『ワルキューレの伝説』も，GMの祭典には欠かせない曲だと思うのだ。

「ゲーム・ミュージック・フェスティバル」が抱える課題

しかし，前出・大野さんは，ゲーム・ミュージック・フェスティバルに対して，つぎのような問題提起もしている。

「今年の観客動員は3,000名を越えたわけですが，それは2日間の延べ人数であって，実質的なチケットの購入者数は，去年の日本青年館で行なったとき(ゲーム・ミュージック・フェスティバル'90)と，ほとんど変わっていないんですよね。はたして，お金をだしてGMライブを聴きにいこうと考える人の絶対数が決まっているということなのか……。イベントを制作する側からすれば，マス媒体でのPRなどを行なって，今後，いかに動員数を伸ばしていくかが課題ですね」

じつは，今年のゲーム・ミュージック・フェスティバルは，企画が動きだしてから開催日までの準備期間が極端に短いというハンディを背負っていた。それゆえ，十分なPRができなかったのも，たしかだ。

にもかかわらず，主催の角川メディアオフィスを中心として，協賛各社が努力を重ねて，なんとか成功をもたらした。わがマイコンBASICマガジン編集部も，微力ながら協力させていただいた。

しかし，あえて言わせていただくなら，去年・今年のゲーム・ミュージック・フェスティバルは，完全に，一部のゲーム・ミュージック・ファンの間だけで完結してしまっている印象を受ける。これでは，内容がどれだけすばらしくても，イベント自体が発散するパワーが，周囲を巻き込むまでには至らないと思うのだが……。

それでもいいじゃないか，と言ってしまえばそれまでなのだが，現在，各メーカーは，一般誌の広告やテレビ・スポットなどで，コンピュータ・ゲームをより世間に浸透させようとしている。単体ではなかなかそこまでのPRはむずかしいGMなのだから，こうしたイベントこそ，そのパワーを広く周囲にアピールするチャンスなのではないか。

今年までの流れに加えて，ゲーム・ミュージック・フェスティバルを，もっと大きく展開するには，どうすればいいのか。ボクはひとつの提案をしたい。

既存のイベントがよくやっているように，「ゲーム・ミュージック・フェスティバル実行委員会」を設立すること――まずは，これが急務だと思う。

構成メンバーは，GMを通じて，コンピュータ・ゲームの世界をより一般にもアピールしていきたいと考えているゲーム・メーカー，レコード会社，出版社などの代表者。とにかくゲーム業界内を，フェスティバルに向けて一本化することが必要だ。

そして，その委員会が，イベントの内容を企画し，各ゲーム・メーカー，レコード会社，出版社と交渉を行なう。同時に，ゲーム関係誌はもちろん，マス・メディアでのPRをコントロールしていく。

ただ，そうした作業を行なう際にかかるコストをどうするか，という問題も生まれてくる。それをクリアする方法は，一つしかないだろう。このイベントを応援してくれるスポンサーを見つけだすことだ。

さまざまなイベントに企業がスポンサーとしてついている昨今，GMの潜在パワーに興味を持つ企業だって，きっと現れるはずだ。

スポンサー企業→ゲーム・ミュージック・フェスティバル実行委員会→ゲーム・メーカー&レコード会社&出版社。

この形ができたときにこそ，GMアーティストたちの活躍のフィールドとして，ゲーム・ミュージック・フェスティバルは，さらなる飛躍を遂げるような気がする。

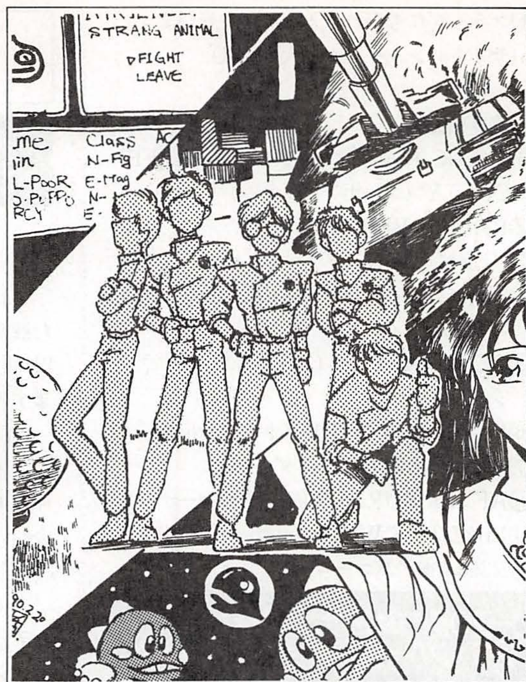
来年も良い夢が見れることを期待して……。



AVG, RPG, SLG, ACG…
……何でもこい!

困っているキミへの
お助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンやアーケード・ゲームなどCPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

こんにちは，つい最近セガから発売された，『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』というメガドライブ用のソフトを買いました。メガドライブを持っている人は，『ソニック～』買わなければ損，損。それから『ソニック～』のタイム・トライアル大会をやりたいという人が数人いたけど『ソニック～』は，F-ZEROみたいに小数第2位までタイムがでないので，たぶん同じタイムの人がたくさんでてることが予想されるから無理だと思うよ。

ちなみにやるとしたら，ボクはタイムとリングの数で競うのがいいと思っているんだ……。面セレクトがあるから，全コース競えるしね。目指せ『ソニック本』!! (笑)

(川口晋護)

★AVG

Q みなさん，はじめまして。私は今，昔クリアできなかった，MSX版『は～りぃふぉっくす・雪の魔王編』でまたもいきづまってしまいました。最後の扉までは行けたのですが，呪文の「はいくん……」をやっても開かなかったので，キッドの森で取った「木のかぎ」を使ったらにせ物で，その他のかぎは持っていません。キッドの森の仏像が怪しいと思い，「動かす」や「回す」などやってみましたが何も起きませんでした。誰か，迷える野球部に愛でも何でもいいから，助けの手を……。

【愛知県北設楽郡・ルパン猿世？才】

A キミのカンは正しいよ。そう，あの仏像は本当に怪しい。どっから見ても怪しい。木の葉でもくっつけたら，化けるんじゃなかろうか。この場面のヒントについては，ケガをしていた若いキツネが知っているんだけど……（これを聞いていないと，ほとんど不可能だ……)。仕方がない。スペシャル・ヒントをあげよう。この文章の中にもヒントが散りばめられているんだけど……。あと，呪文が必要なんだ。するとアラ不思議。仏像が形を変えて……。

(隊員NO.22　ASP.久保田)



【千葉県船橋市・クリス18才】

A キースがいるのは，ポリス・センターの中。ここで釈放される瞬間，相手のスキをついてレーザー・ガンを入手すれば，ロボットをブッ倒して，ポリス・センターの中をうろつけるようになるんだ。ここでのコマンドは，むずかしいかもしれないけど，要は，奪い取ってしまうんだから……。

でも，持ち物を見るに……うーん，キミはポリス・センターにいれられた時点でハマるような気がするなぁ。最初からやり直したほうがいいかもしれない。いつでも取れるアイテムは，できたらキースに会うまでは取らないほうがいいんだ。何しろキースからある物をもらったら，もう絶対にポリス・ロボットに捕まるわけにはいかないんだから……。

(隊員NO.22　ASP.久保田)

★RPG

Q X68000で『サバッシュ』をプレイしていますが，「十二星座の宝石」のライブラ（天秤座）がどうしても見つかりません。あやしいと思ったつぎの3か所に行ってみましたが，どれも期待はずれでした。

その1：トーマンの王国へオルジャスの石，五つ全部を持っていったが，ある魔女に「オルジャスの石を持っていなければ通さない」と言われてしまった（その他のトーマン人には感謝されたのに)。

その2：オルジャスの御神体の石をはめたが何も起こらない。

その3：トーマン人の救世主が○○○という魔女だと聞いてグールの館へ行ってみたが何も変化がない。

【群馬県高崎市・BOOM16才】

A BOOMクンがあやしいと思った中に一つだけ70点ぐらい当たっているところがあるぞ。それは，オルジャスの御神体のところ。御神体の石を，階段の石がはずれてなくなっているところにはめる。ここまでは，誰でもできると思うよ。問題はそのつぎ。なんと，しつこくウロウロし続ければいいんだ。すると突然，サージの女の子が真相を発見して，やるべきことを教えてくれるぞ。（隊員No.1110 キャプション川口）

Q あー僕は今『サバッシュ』に命をかけています。夏休みなので気合いをいれて5日で「ダルゾン帝国」まで行きました。な，な，なんと「乙女座」の宝石がないのに気づきました。あわてて，南北ドルゲスタン地方を捜しました。

うっうっもう「バーゴウ」の宝石のために2日も徹夜しました。こんな僕をどうか，どうか助けてください（レベルは45です）。

【神奈川県横浜市・α波16才】

A バーゴゥと聞いたらすぐにブルバンの第一要塞を思い出してしまうのは，ボクだけでしょうか？ えーとここは，ナストのうろこを使うんだよ。うろこを使うと姿が消えるだろ。姿が消えている状態のままで1人だけいる兵士のそばに行くと，独り言が聞ける。これを聞けば，他の場所にまた1人兵士が現れる。これを繰り返して，全部で8人の兵士の独り言を聞くと，地下室への入口がでるぞ！

（隊員No.1110 キャプション川口）

Q はじめまして，ボクはこのコーナーにはじめて手紙をだします。絶対にボツにしないでください。

川口サン！ ボクは最近のレスキュー・コーナーを見ていて，『サバッシュ』がとってもおもしろそうなゲームだと思い，思いきって購入しました。でもいきなりつまっちゃって……。そこで質問です。X68000版の『サバッシュ』で銅のグローディアというアイテムが見つかりません。どこにあるのか教えてください。これがないために，はじめのほうで困っています。よろしくお願いします。

【埼玉県狭山市・阿南ピクルス？才】

A ここで困っている人って結構いるぞ。新潟県の**藤田　了クン**をはじめとして，計5名の人から同じようなハガキが届いた。最近，『サバッシュ』をプレイしはじめた人が多くなっているようだね。まだやったことのないキミ，急いで買いに行くのだー。はっきり言って『サバッシュ』があれば1か月は遊べるぞー。

さて，銅のグローディアはカルムの塔の奥にいる魔術師に会うともらえます。これは，壁を壊すのに絶対に必要なアイテムなので急いで取りにいこう！ 第一これがないと話にならないぞ。はっきりいって，まだゲームははじまったばかり，気を引き締めていこう。

（隊員No.1110 キャプション川口）

Q X1版の『デーモン・クリスタル』の質問です。一応最終面まで行くのですが，デーモンが倒せません。昔のチャレ・アベに「3色のデーモン・クリスタルを取る必要がある」と書いてあったような気がするのですが，どういう条件ででるのかわかりません。一応取ることはできるのですが……。

アイテムは，バイブル，時計，よろい，十字架，かぶと，剣，ペンダント（？）です。これが解けないと，RPGが一つも解けないことになってしまいます。誰かタスケテー。

【秋田市・DEMEGON12才】

A 懐かしいゲームだね。よし，私がキミにRPGを解く感動をプレゼントしよう。

まず，25面でフェアレル・クリスタル（ペンダントだと思っているのは，これのことじゃないかな？）を取ること。つぎに，30面で3色のデーモン・クリスタルを取ること。それらを取るためのヒントをあげると……。

レッドはクリスが知っていそうだなぁ。クリスに何とか話そうとすると……。グリーンは外周を右に，左に回って歩くとでてくる。ブルーは一定時間でなぜか出現するぞ。三つ集めると稲妻を呼んで，デーモン・シャルドの登場だ！ だけど，こいつの攻撃は今のキミにとって，正面さえ向いていれば効かないものばかり。

唯一恐ろしい体当たりは，はしごを使って避けろ！

さあ，エンディングはすぐそこだ！

（隊員NO.22 ASP久保田）

★川口：古いゲームのレスキューも大歓迎。

Q ぼくは，PC-9801RX21で『エメラルド・ドラゴン』をやっています。ミスラ・ミフルの砦で，オストラコンに会ったのですが，「どうした，アヴェスタは持ってきたのだろうな？」と言うばかりですし，相談コマンドでは「やったぞ，ついにアヴェスタを手に入れたぞ」と言うだけで，そこから先に進めません。アイテムは「黄金の牙」，「シェルメスの森の地図」と以下略。ステータスでは誰も持っていませんが，どうしたらいいのでしょうか？ どうか，教えてください。

【東京都葛飾区・粕谷尚業？才】

A はっきり言って，ここでつまるのはしかたないことなのかも。だって，これはバグとしか言いようがないんだから。粕谷クンが言うように，相談コマンドでは確かにアヴェスタを手に入れたようなことを言っているけど，本当はまだアヴェスタを手に入れてはいないのです。

ジェルメスの神殿で，ドラゴン・ゾンビを倒したら手に入ると思ったらおおまちがいなのです。ここではついつい「黄金の牙」に惑わされがち。ズバリ！ もう一度，祭壇のところに行ってみましょう。きっとアヴェスタが取れるはずです。

おっと！言い忘れるところだった。一度神殿からでると，二度と神殿に入れないので，運のない人は，ドラゴン・ゾンビと戦う前まで戻ってください（サバッシュでもこんなようなバグがあったよね）。

（隊員No.1110 キャプション川口）

Q はじめまして，はじめてハガキをだす青二才のクソガキですがよろしくお願いします。MSX2の『エメラルド・ドラゴン』でつまっています。

海のミコに古代の洞窟とマルギアナに通じる抜け道をつくってもらいました。が，抜け道は見えているのに入れません。洞窟をいくら歩いてもその道と通じている道がありません。

ちなみに禁断の実も見つけていません。もし，この禁断の実と関係があるならその場所も教えてほしいと思います。

このRPGは最初に買ったゲームでして，ぜひとも解きたいのです。お願いします。

【千葉市・いなかもん15才】

A そんなに緊張しないで，もっと気楽に書いてください。緊張が文字にでてますヨ。最後のところは，何が言いたいのか把握するのに手間取ってしまいました。要は，抜け道の位置を知りたいんですね。これは，う～ん，注意して見てるとわかるんだけど，床に散らばってる小石がヒントになってるんだ，じつは……。洞窟のどこかに，この小石が固まって置いてあるところがあるはず。その横の壁が通り抜けられるようになっているんです，ハイ。

それと，禁断の実はこの際関係ないみたいですよ，私が試した限りでは。えっ，禁断の実の場所？ 3軒しか家のない村の南の森のほぼ中央にありますよ。

（隊員NO.27 長谷川真一）

Q みなさんこんにちは，X68000版の『ルーンワース・黒衣の貴公子』の質問です。ちょっと懐かしいかもし

れませんが，よろしくお願いします。じつは，さらわれたミリムをレシェル・カロスを倒して助けたまではよかったのですが，それから先，進展がありません。大ディトゥールも何も話してくれませんし，ラマスカエルにも行けない。さらに，ランダム・ワープも使えないので八方ふさがりです。どうすればいいのでしょうか？

取れる範囲の宝箱は全部取りました。うお〜助けてくれー。持ち物は，ペルレスの短刀，エリースの首飾り，ハイフォンの符，オリハルコンの指輪です。

【京都府宇治市・逐電屋藤兵衛16才】

A ここでハマッている人が多いこと。やることがありすぎるから，みんな迷っているのかもね。ラマスカエルに行くには，行くための理由というか，条件を満たさなければ行けないんだ。まず，コリノに剣のことを聞くこと。ヴェーデル山で大ディトゥールのテストに受かり，剣に関係する人物を聞きだすこと。ミランタの町の子供からある人物の居場所を聞くこと。

このようなことをすれば，ラマスカユルに行ける条件がそろうわけだ。そうしたら，ミランタの酒場で噂を聞いてみよう！きっとヒントがもらえるはずだ。あとは根性！　ガンバガンバ！

（隊員No.1110 キャプション川口）

Q みなさんはじめまして！じつは最近買った『イースII』で苦しんでいます。

6冊の本を神官に返して，いざ開かれた扉をくぐってみましたが，氷霧の玉とかいうやつがあっただけで，そこからまったく進みません。どーか救いの手を！

ちなみに持ち物は，導きの巻物，マトック，氷霧の玉，いにしえの石板，神界の杖，クレリアの指輪，邪悪な鈴です。魔法は，ファイヤー，ライト，リターンです。よろしくお願いします。

【埼玉県幸手市・野高文善15才】

A 同じ質問を長野県の**ピスケの友クン**からもいただいてるぞ。ここは意外とあっさり解けるのです。この氷雪地帯のどこかに，BGMの変わるところがあるでしょう。ここの場所の中の，「むこうへ行けたら，イイ・なぁ〜」っていうところで，氷霧の玉を使うだけです。

この口調にピンときた人はもうおわかりですよね。

（隊員ＮＯ.27　長谷川真一）

★川口：まだまだ『イースII』は人気があるね。

Q 川口隊員，レスキュー隊のみなさ〜ん。はじめまして！　ボクはゲームボーイの『SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ』で，どうしても取れないアイテムがあるんです。そのアイテムとは，「かすみの鎧」です。城や町や洞窟はすべて調べました。けれども，どこにもないんです。これといったヒントも得られませんでした。このアイテムがないせいで，時限のトンネルが通れなくて困っています。もう1週間も，悩んでいます。どうかボクに鎧のある場所（ヒント）を教えてください。

【埼玉県・ニチイに出現！　GOD木村17才】

A 「かすみの鎧」かー。確かにこのアイテムは城や町にはないけれど，まちがいなく洞窟にはあるんだよ！GOD木村クンはどこかの洞窟を見落としているのではないかな。と言うのは冗談で，普通に捜していたのでは絶対に見つかりません。なぜならば，すでに行った洞窟にはないからです。そんなことはない「隅々まで捜したよ」と言うかもしれませんね。だけどGOD木村クンが行った（調べた）範囲というのは，歩いて行ける範囲ではないかな？　だとしたら一生かかっても鎧は，見つからないかも（すごくおおげさ）。なぜか。「かすみの鎧」がある洞窟は，岩山に囲まれているからです。

いくらなんでも，歩きでは岩山は通ることはできませんね。でも，ホワイトベースならば空中飛行で何とか行けそうです。そうです，最後の洞窟（？）は，ホワイトベースで行くのです。しかし，洞窟の周りはすべて岩山です。着陸場所でさえ木が植えてあるため，とても見にくいのです。洞窟を捜すときには注意が必要ですよ。

では，最後に洞窟のある場所についてのヒントを。正確な場所は答えられませんが，だいたいラクロア城から東南の岩山の中に，隠れた洞窟があります。さあ，打倒サタンガンダムだ！

（お手紙ちょうだい！　キャプション川口）

Q 僕はPC-98RXの『アマランス』をやっています。あ，あいさつが遅れた。レスキュー隊のみなさん，はじめまして。僕はクノプフの南にいるらしいドラヘンの洞窟が見つかりません。「×××」をどこかで△△するといいということを聞いたのですが，その場所がわかりません。

僕はここで2か月もまっています。まわれるところは全部まわりましたし，アイテムも全部取ったはずです。どうか，お教えくださいませませ。

【宮城県仙台市・ＴＡＭ19才】

A 場所にまちがいはなさそうです（断崖のところね）。手段もこれであってます。じゃあどうしたのか？たぶん，すでに出現している洞窟の入り口を見逃しているだけ，と思われます。右のほうに，いかにも何かでそうな，引っ込んだ空間があるでしょ。入り口はここに出現するのではない，とだけ申し上げておきましょう。また，念のため，「×××」はいろいろな種類のものを試してみてくださいね。なお，質問の文書中に伏せ字を使用させていただいたことを申し添えておきます（だって，ズバリこの局面の謎解きの答えなんだもん）。

（隊員NO.27　長谷川真一）

★川口：『アマランス』の質問は長谷川クンがまかせろだって。

Q はじめまして。僕は「ハイドライドII」をPC-88mkIIでやっているのですが，「妖精」がどこにいるのかわかりません。どうか教えてください。今，うちにあるのはこれ一つ。1回もクリアしていません。お願いします。

（大阪府堺市・中島恵太17才）

A 妖精がいるのは，地下帝国の地底湖の東のほう。SEARCHして光る場所をチェックしてみよう。

ただ，このハガキからじゃ何ともいえないけれど，もしかしたら，キミはそこを調べても見つからなかったのかもしれないね。妖精は地下帝国の最終階に行くときのみ必要なので，地下帝国の3階あたりまではチェックを繰り返して，アイテムをそろえてから捜すのが得策かもね。

（隊員ＮＯ.22　ASP.久保田）

Q ファミコンの『ファミコンジャンプ英雄列伝』で，早々にハマっています。ケンシロウを仲間にして，そのあとドラゴンボールを全部集めただけです。これから何をすればよいのでしょうか？

【北海道芦別市・みーやん10才】

A みーやんクンは，占いババのところには行ってないのかな？おババのところでは，勇者の居場所を占ってもらえるよね。だけど，占いババは，60000ゼニー払えば占ってやるというし……。結局そんな大金は持っていないから，2人の超人と戦うしかないんだ。敵はバッファローマンとネプチューンマン！　2人とも強敵だから，心してかかるように。勝つと勇者の居場所を教えてくれるぞ！

そのあと，2人の仲間でリンを助けに，南のほうへレッツGO！

（隊員No.1110 キャプション川口）

★アクション

Q 今，僕は，PC-9801の『プリンスオブペルシャ』をやっているんだけれども，3面の上のほうにある降りてくる鉄ごうしのところではまっています。

どんなに急いでも，鉄ごうしにたどりついたときには，すでに閉まってしまいます。

たすけて〜。

【岐阜県本巣郡・謎のおっさん2号15才】

A ふっふっふ。これはね。間に合いそうもないように見えて，じつはぎりぎりで間に合うんです。

右のほうの床のスイッチを踏んで，崖地帯を飛び越えて左に戻ったら，あとは絶対に立ち止まってはいけません。走るより大ジャンプしたほうが若干時間が稼げるので，平たいところでも大ジャンプしてください。

おそらく，中間地点の崖のあたりから閉まりはじめると思います。しかしそんなことではひるまず，つぎの画面で閉まる鉄格子に向かって大ジャンプ&ぶらさがり！　これでめでたく第一関門クリア！

(隊員NO.27　長谷川真一)

Q
プリンス・オブ・ペルシャ
PRINCE of PERSIA
PC-9800シリーズ版
PC9801 RSで「プリンス・オブ・ペルシャ」をやっているのですが LV12で詰まってしまいました。LV4の鏡でできた自分の分身をどうしたらいいのでしょうか？

【静岡県清水市・Mr.K ？才】

A きましたね。この場面は，むずかしく考えちゃうと逆に引っかかってしまうんだ。

散々ふざけたまねをしてくれたやつだけど，ここでは分身らしく(？)，自分と似たような行動をとるんです。だから，剣を構えたままでは，いつまでたっても何も進展しません。

ここで，今まではあまり使う意味がなかった『剣を納める』という行動が必要になるのです(スティック下)。そうすれば……あとは言いますまい。

(隊員NO.27　長谷川真一)

★SLG

Q はじめまして，レスキュー隊のみなさん，こんにちは。じつはX68000の『大航海時代』で先に進めず困っています。ロンドン港の酒場のおやじに，海賊シングルトンを退治してくれと頼まれて，現在捜しているのですが，見つかりません。情報によると，ノヴァグラナダ港の近くでもう1年半も待ち伏せをしているのですが，いっこうにやってきません。途中，何度も近くのパナマ港に戻り，情報を確認しているのですが，まったく変わりません。いったい私はどうすればよいのでしょうか。

このままでは，時間切れでゲーム・オーバーになってしまいそうです。依頼を断わることも考えましたが，どうも気に入りません。シングルトンの居場所がぜひ知りたいのです。もしやバグではと心配しています。

【兵庫県伊丹市・菊池　誠？才】

A 海賊は生き物。だから，どこへ行くのかわからない。けど，それではいつになっても退治できないね。よし，私が海賊捜索のテクニックを伝授してあげよう。

1.酒場の情報に聞き耳を立てる。キミが陥っているような事態もあるので，遠くの酒場へわざと行って敵の進路をずらすのも手だぞ。

2.海賊だって本拠地に帰る。ノヴァグラナダ，サンアントニオ，ダナンが海賊の本拠地という噂だ。目先を変えて，サンアントニオあたりで待ち伏せするのも手。

3.とにかくねばる！敵はキミがパナマ港にいる間に，どこかへ去ってしまっているのかもしれない。できる限りノヴァグラナダから離れなければ，いつかは姿を現すかもしれない。

以上の三つのアドバイスを参考に，セーブしたうえで試行錯誤してほしい。

(隊員NO.22　ASP久保田)

★川口：『大航海時代』は遊べるソフトですよ。SLGファンはぜひ，挑戦してみてください。

★アーケード

Q こんにちは。パイロット007です。この前のレスキューありがとうございました。さて，また『トップランディング』の質問です。どうやったら「接地点」「蛇行」で得点をあまり減らさないように着陸できるのですか？「急降下」「機首上げ」で減点はされないのに……。こんなおいらにHELP！

【千葉県市原市・パイロット00711才】

A さては，4面以降のきまぐれな風向きに悩まされていますね。まず蛇行ですが，「無理に風に逆らって常に自分を中心線に乗せようとする」と，蛇行で減点をくいます。ですから，横方向の修正は風向きの移り変わりがおさまった後，つまり接地寸前に行なってください。ここらへんの見極めがむずかしいのですが，だいたいBGMが終わるあたりには修正をはじめてください。つぎに接地点ですが，私もよく知らないのですが，接地点が滑走路のあまり手前だとガボッと減点されます。今までよりセンター・ライン1〜2本分ぐらい接地を我慢してください。

(隊員NO.27　長谷川真一)

Q 『ガンスモーク』というゲーム基板を購入して遊んでいますが，6面のボスのインディアンの酋長がどうしても倒せません。アイテムは馬以外，すべて取っているんですが，敵の攻撃が激しくて，すぐやられてしまいます。どうしたらクリアできますか？　ちなみに難易度はEASYモードです。　【福岡県久留米市・黒岩和光19才】

A アクション・ゲームが極度に苦手なASP.久保田だ。しかし，ガンスモークならば……。やってやろうじゃないか（私がアーケードのレスキューをするのは，今回が最初で最後かも……）。まず，この面のボスの場面では，とにかく後ろに位置すること。これが大事！敵のショット・ガンの弾は速く，前のほうにいたらあっというまにやられてしまうぞ。ライフルが届くギリギリの線から狙い打ち，弾と弾の間を見切るような真似はせず，内側からかわしたほうがよい。ただ，ザコもかなりうるさい（このゲームで一番困るのはザコなのだよ）ので，まずはザコを徹底的に倒しまくり，ザコが少なくなった時点でボスを狙うべきなのはいうまでもないよね。これがつぎのラウンドではとっても重要になるゾ！

(隊員NO.22 ASP.久保田)

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

どーも，山下　章です。

最近，ナムコやハドソンなどが，昔のファミコン・ソフトをつぎつぎと再販しはじめました。『ギャラクシアン』『パックマン』『マッピー』『ギャラガ』『ディグダグ』『ロードランナー』──良いものは，いつになっても良い。ようやくゲームが一過性の製品でなくなってきたようで，なんとなくうれしいですね。『ゲゲゲの鬼太郎』や『キン肉マン』まで再販されたのには驚きましたが（笑）。

☆先月号の『パロディウスだ！』の記事に対する意見

たしかにコピー問題は深刻だ。X68Kに関しては，ハード付きの強力なコピーツールも出回っている。先月号に載っていた数字はユーザーに対する警告の意味もあろうが，被害はかなりのものだろうと思う。

だが，はたしてソフトハウスは，この問題に対して何をしてきたのだろうか。コピーを見越しての値段設定，正規ユーザーには邪魔なだけのプロテクト，しかも売れなければもう作らないという態度，ディスク破壊に対するサポートも安くはない──。コピー・ユーザーが増えるのも，仕方がないような環境ではある。

市場の大きさがちがえども，アメリカでは，たとえばつぎに自社製品を安く買ってもらえるクーポン券を付けたり，ハードディスクにインストールできて，マニュアルを使ったプロテクトにしたり，と工夫しているそうだ。日本でもノン・プロテクトで成功している例もある（たとえばディスクステーション）。

ソフトハウスも，コピーを嘆くばかりではなく，正規ユーザーがもっと得をするシステムを作るべきだ。

それから，コピーツール販売店もソフトとハードのために，発売後最低1年間はファイラー（コピー用のプログラム）を売らないでほしい。

このままでは，パソコンがゲーム機に駆逐（くちく）されるのではないか，と不安だ。ベーマガを読んでいても，パソコンからゲーム機に転換したソフトハウスは少なくないことがわかる。

【大阪府堺市・塩の屋ハガー衛門18才】

■**山下**：先月号の『パロディウスだ！』の記事に関しては，さまざまな反響をいただいた。立場上，触れることができない部分もあるのだが，どうしてボクがあれほどキツイ文章を書かなければならなかったのか，深読みしてほしい。事態は，そこまできているのだ。

☆ゲーマーのモラルについて

ボクが数人の友人と何気なく，あるシューティング・ゲームを見ていたときのこと。ボクにしてみれば，その人のプレイは，かなり先の面にいっていると感じたので，そのことを隣りの友人に耳打ちした。その直後，その人は敵の弾にやられてしまった。

すると友人は，「そーかー？　俺，このゲーム，ノーミスでクリアできるぞ」と，少し自慢げに言った。

悪気はなかったのかもしれないが，ゲームをプレイしていた人は，その言葉を聞いて，どのように感じただろう。おそらく，今までの爽快感のほとんどを，そがれてしまったのではないだろうか。

ボクは，あまりゲームがうまいほうではない。でも，ハイスコアなどでゲーム・センターが湧（わ）いている今，プレイヤーのみなさんに考えてほしいと思う。

なぜボクらプレイヤーは，ゲーム・センターに行くのか。

誰よりも早く新作ゲームをクリアするためや，他人とスコアを比べて優越感に浸るためなのか。いや，ちがう。遊ぶため，楽しむために行くのではないだろうか。

前例で説明するなら，たしかにボクの友人はゲームがうまい。だが，ゲームをどれだけ楽しんでいるかというのは，ゲームの上手，下手では決められないと思う。

そして，その楽しみを得るために，さっきの人もゲームをプレイしていたはずだ。決して高得点をとるためだけに，ゲーム・センターにきているのではないと思う。

マニアという言葉がある。ゲーム界でも最近盛んにこの言葉が使われている。

でも，ボクはマニアをちっとも偉いとは思わない。100玉を積み上げて，ひたすらパターン・シューティングを練習しているような人なんて。しかもそういう人に限って，他人のプレイをけなす言葉を平気で言う。「下手なくせにゲームするなよ」とか。

ボクはそういうことをよく言われる。うしろで順番待ちをしているギャラリーからそういう話が聞こえてくると「早く席を立ちたいなあ」と思ってしまい，ゲームをつづける気が失せてしまう。

ゲーム・センターは，もう「不良のたまり場」ではない。しかし，「マニアのたまり場」になってしまっては，何にもならない。

下手な人は，下手な人なりに楽しめる──そうなるには，ゲーム・センターにいる人すべての協力も必要なのではないだろうか。

【和歌山市・いっちゃん17才】

■**山下**：ゲーム・センターには，いろいろな人がやってくる。いっちゃんのように，純粋に楽しいひとときを過ごしたいと思っている人。カップルで，デートコースに利用している人。

また，いっちゃんは否定しているけど，誰よりも早く新作をクリアしたり，ハイスコアにチャレンジしたりするためにやってくる人だって，いるにちがいない。

ゲーム・センターをより楽しい場所とするためには，お互いが相手のことを考えなければいけない。テストで20点しかとれなかった人に聞こえるように「あんなの楽勝で100点取れるよ」って言うのは，やっぱりイヤミだよね。

☆デモにランクの表示を!!

アーケード・ゲームは，基板についたディップ・スイッチを操作することによって，難易度のランク，残機数，何点でエクステンドするか，などを設定できる。にもかかわらず，実際にプレイしてみないと，ゲームの設定がちっともわからないのは不親切だと思う。

そこで，デモ画面中に，ランク，残機数，エクステンド・システムの三つを表示してほしい。ゲーム・センターにとっては，経営上，隠しておきたいところなのかもしれないが，どっちみち，プレイしてみればわかってしまうこと。だからこそ表示してほしいのだ。

たとえば『ドラゴンセイバー』で，ライフが四つある店と，一つの店では，その差は絶大だ。『マジックソード』の難易度ハードなんて，3秒ごとに体力が減っていくから，やってられない。『クラックス』に至っては，もっともむずかしいランクに設定して，もはやゲームになっていない店すらある。

コインを投入したプレイヤーにイヤな思いをさせないためにも，デモ画面にランクの表示を!!

【東京都目黒区・佐野久弥17才】

☆ゲームの正当な評価は可能か

現在，ゲームの正当な評価法が存在するのでしょうか？　売り上げ本数，ファンの人気投票，知名度などが一つの評価の方法として存在します。しかし，いずれにしても正当な評価法であるとは思えません。

まずは売り上げ本数で評価する方法ですが，たしかにヒットしたかどうかを知ることはできます。しかし，「ヒットした＝名作である」という公式が成り立たないのは，周知のとおり。そのうえ，雑誌ごとにヒット・チャートの順位は，かなり異なっています。こんなあやふやなものをゲームの評価の基準にするのは，非常に危険なことではないでしょうか。

つぎに，ファンの人気投票による評価方法ですが，これは一見すると公平であるかのように見えます。しかし，一部のメーカーのファンに見られるように，「○○社のゲームだから」という理由のみによって，ゲームのデキに関係なく，ただ盲目的に支持する人たちがいる以上，組織票の流入が避けられません。この場合の組織票の恐ろしさは，本人が組織票を投じていると自覚していないことにあります。このような，一部のメーカーにのみ有利に働くようなシステムを尺度に使われたのでは，ゲーム制作者に対して失礼というものです。

また，知名度についてですが，こんなものでゲームを評価すること自体おかしな話です。知名度の高さ低さを左右するのは，マスコミに取り上げられたか否か，のみに関わっています。たとえば，『テトリス』はマスコミに取り上げられたから，普段ゲームをしないような人でも知っているのに対し，『テトリス』クラスの大ヒットをとげた『ファイナルファイト』は，マスコミに取り上げられないがために，世間一般での知名度は低いのです。

他にも，これらのデータを足して割るなどの評価のやりかたもありますが，母集団自体があやふやである以上，正当な評価であるとは言えません。

以上のように，現在のゲーム評価法は，いずれも正当であるとは言えないものです。その理由を，私はつぎのように考えます。

これらの評価の方法が，既存のやりかた，たとえば，CDのヒット・チャート，TVの視聴率，映画の興業成績などからの借り物であるから，だと。

ならば，ゲーム独自の評価法をあみだせば，正当な評価が可能になってくるのではないのでしょうか。非常に無責任ですが，私はこの試案になるようなものは，まだ思いつきません。これではただの机上の空論でしかないのですが，既存の評価法も一朝一夕にできたものでなく，長い間に渡って多くの人々が試行錯誤して生みだされたものです。ゲーム独自の評価法についても，まったく同じことが言えるのではないでしょうか。

さっそく今から，ゲームの正当な評価の方法を求めて，果てしなく長い旅にでかけましょう。古い考えや知識は一切必要ありません。そこに必要なものはただ一つ，ゲームをまじめに議論しよう，この心だけで十分です。

【熊本市・田中智彦18才】

☆『F.F.IV』の素直な感想！

『ファイナルファンタジーIV』，先日，無事クリアいたしました。所要時間，およそ24時間45分。素直に，おもしろかったです。

コンピュータRPGのいい面を見せてもらった感じ。

悪く言えば「用意された感動」なのだろうけど，私は，ホント素直に感動しました。

人が，自分のためにつぎつぎと身を投げだすのを見て，「やめてよー！　どうして，そんな簡単に，自分の命を捨てるのー！」って思いました。

エッジを，とても愛しく思いました。カインの気持ちが痛いほどわかりました。はたから見れば「なにをそんなに，たかがゲームに」って感じだろうけど，私はうれしいんです。

ゲームをやってて，よかった，と思えるこの瞬間が。

ゲームをしてて，何かに感動するその瞬間が。

私の言うことは，きれいごとかもしれないけれど，やっぱり，ゲームをやってるときは幸せです。

『F.FIV』をやって，なんか，あらためてそう思いました。

ゲーム自体は，ストーリーは一本道すぎるけど，でも，これなら一本道でもいいんじゃないかって思います（やっぱり，エッジのセリフがいいです！）。

ATB（アクティブ・タイム・バトル）ですが，最初はむずかしいんじゃないか，と思ったんですが，けっこうやりやすかったです。

音楽もGood, Good！　黒チョコボの曲が聴きたいだけで，何度チョコボの森へ足を運んだことか。敵も，わけわかんないのがいて楽しかったです（自分の弱点を見せて「ひっかかったな」ってヤツ）。

そして，なによりも，その演出。

オープニングとか，ミシディアに漂着したときとか，「一方そのとき……」とか。

だから，F.Fが好きっ！

24時間と45分，とても，楽しかったです。

P.S.××室って，すごいですね。どこに，あんなメモリがあったんだか。男の人って，やっぱり「×××な本」を使っちゃうのかなあ？　……私？　私はちゃんとチョコボに預けてますよ。

【北海道恵庭市・Fredy☆なおちゃん17才】

■山下：手っちゃんは，すぐに使ってしまったそうです(笑)。予告：近いうちに，『F.F.IV』のホンキホンネをやるぞ。

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部

「読者の意見・ホンキホンネ」係

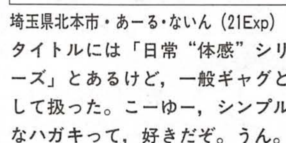
新・読者の闘技場

前田が負けた。この前は危うかったが，ナントカ勝った。今回は完璧に負け。このつぎこそ，前田！と思うが，この「新・読者の闘技場」は，これでオシマイ。つぎはないのだ。ケケッ。ナンダカンダとイーながらも，とーとー1年が経過しちまったワケだ。やっと終わる。フー。

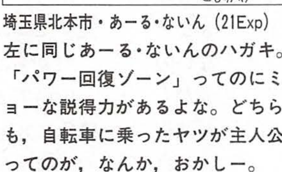
最終回を意識してか，今月は変なハガキが多かった。たとえば，36枚の組ハガキで最後の大逆転を狙った北海道札幌市のウェアWOLF。狙いはともかく，そんなに載せられねっての。もう少しだけ頭使えよな。

顧問：赤烏龍吉（あかがらすたつきち）
（闘技場専門ライター）

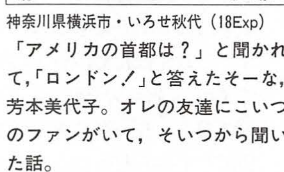
一般ギャグ部門（金賞5Exp/佳作2Exp）



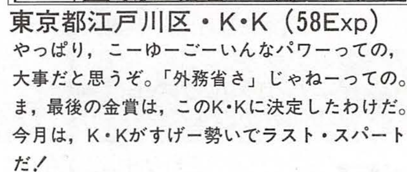
埼玉県北本市・あーる・ないん（21Exp）
タイトルには「日常“体感”シリーズ」とあるけど，一般ギャグとして扱った。こーゆー，シンプルなハガキって，好きだぞ。うん。



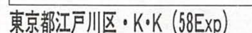
埼玉県北本市・あーる・ないん（21Exp）
左に同じあーる・ないんのハガキ。「パワー回復ゾーン」ってのにミョーな説得力があるよな。どちらも，自転車に乗ったヤツが主人公ってのが，なんか，おかしー。



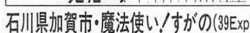
神奈川県横浜市・いろせ秋代（18Exp）
「アメリカの首都は？」と聞かれて，「ロンドン！」と答えたそーな，芳本美代子。オレの友達にこいつのファンがいて，そいつから聞いた話。



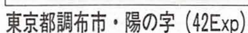
東京都江戸川区・K・K（58Exp）
やっぱり，こーゆーごーいんなパワーってての，大事だと思うぞ。「外務省さ」じゃねーっての。ま，最後の金賞は，このK・Kに決定したわけだ。今月は，K・Kがすげー勢いでラスト・スパートだ！



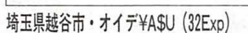
東京都江戸川区・K・K（58Exp）



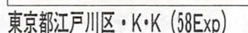
石川県加賀市・魔法使い！すがの（39Exp）



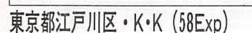
東京都調布市・陽の字（42Exp）



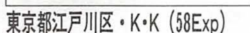
埼玉県越谷市・オイデ¥A$U（32Exp）



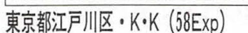
東京都江戸川区・K・K（58Exp）



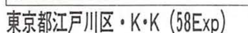
東京都江戸川区・K・K（58Exp）



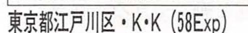
東京都江戸川区・K・K（58Exp）



東京都江戸川区・K・K（58Exp）



東京都江戸川区・K・K（58Exp）



東京都江戸川区・K・K（58Exp）

文字ネタ部門（金賞5Exp/佳作3Exp）

今月のロゼッタ・ストーン

山村真（18）がジュリアン城塞の改修時に発見。一段目がヒエログリフ、二段目がコーンズール文字、三段目は全く未知の言語で書かれている。

馬場さんが復活！と思ったら、後藤の謀反（？）でFMWの雲行…

1991.8.7.山村

埼玉県熊谷市・山村　真（25Exp）

まー，なんだな，最初は大ボケを狙ってた山村だが，大ボケにはちと遠いハガキが多かったな。狙ってると聞くと，わざと外したくなったしな。

☆アーケード

Q 僕は今，ストリートファイターIIをやっています。「リュウ」と「サガット」ではクリアしたのですが「ケン」と「ベルログ」でクリア（全面）できません。特にベルログは，フライング・ソウル・アタックの出し方が分からないので，ブランカに勝てません。どうかおしえて下さい。お願いします。
【埼玉県北本市・宮下"ダルー"一郎 17オ】

A "ダル"一郎君，別にストIIをやったことがないからって恥ずかしいことはないよ。ストIIじゃないとベーマガにのらないわけじゃないし……。
都内のほとんどのゲーセンにはおいてあるから，行ってみたら？初心者には春麗とガイルがオススメだ。がんばれ，な。

埼玉県北本市・あーる・ないん（21Exp）

☆アーケード

Q レスキュー隊のみなさん，この前はウソついてごめんなさい。僕の近所のゲーセンにはストIIがないので，友達と都内のゲーセンに行きました。すると，ありました，ストII！誰もプレイしてなかったので，さっそく赤い道着のケンではじめたのですが，5面の背の高いヤツに勝てません。どうかアドバイスを。P.S.対戦もアツいぜ！
【埼玉県北本市・宮下"ダル"一郎 17オ】

A "ダル"一郎君，どうやら君のプレイしたのはSNKの「ストリートスマート」らしい。赤い道着のキャラはケンではなく，「ツトム・天野」というヤツだ。落ちついて探せばきっとストIIは見つかるハズだ。がんばれ，な。
ちなみに5面の背の高いヤツはリーチが長いのでジャンプで飛びこんで必殺技の"爆裂拳"を使う方法がいいんじゃないかな。

埼玉県北本市・あーる・ないん（21Exp）

赤島龍吉の正体は，
高田　政明だ。
ぜったいそうだ。
間違いない。（口調が似てる）
鳥龍博士というのも
怪しいな。

NECのばかやろー！
文豪のボロー！
何でこんなに印刷しにくいんじゃー！
あて名書きも個人名でないとやり難くてたまらん。せっかく全部ワープロ書きにしよーと思ったに

大阪府堺市・しおや（14Exp）

レスキューのページのパロディ。やんま先生もおススメだー。オレの正体をいろいろ書いてきたヤツがいたが，しおやのは初のパターン。あったことも，ねーっての。

ストーリー部門（金賞5Exp/佳作3Exp）

普通のドラマ 32

大河ドラマ

大河ー

北海道函館市・ヒヤダルコビデ男（38Exp）

愛知県小牧市・創士ダストス（3Exp）

ちょっぴり手口グルメマンガ（口の中で食べられる3重奏）
カレーの王様 ダルシム君

東京都調布市・陽の字（42Exp）

よくわからないが「大河ー」と，シンプルに呟くサガットが気に入った。よって，ヒヤ～が金賞を獲得。陽の字は本家のパワーには及ばず，の感。とりあえず，ここに１枚。

体感ゲーム大予想部門（金賞5Exp）

愛とはたえることなのか？☆☆☆今月の注目ゲーム☆☆☆
彼女が満足するまでプレゼントを贈り続けろ!!
『女王様とお呼び！』
～どんどんみつげ！みつぐ君～

インカム抜群！業者の方いますぐご注文を！（品切必至）

東京都江戸川区・K・K（58Exp）

コレラキンのハガキって見やすいよな。最後くらい誉めてやろー。これ，ぶらさがってるヤツが大車輪とかで，スイッチの外に着地すれば楽にクリアか？深くは考えないでおこー。

優勝	東京都江戸川区・K・K	（レベル9：58Exp）
2位	東京都調布市・陽の字	（レベル8：42Exp）
3位	石川県加賀市・魔法使い！すがの	（レベル8：41Exp）
4位	北海道函館市・ヒヤダルコビデ男	（レベル7：38Exp）
5位	埼玉県越谷市・オイデ¥A$U	（レベル7：32Exp）

注：「こいつらより，俺のほーが，経験値が高い」というヤツがいたら，編集部まで。いいかんげんな集計だから，な。

発表！優勝者および，高経験値獲得者

今月は先代の山下"社長"章先生の「龍吉，K・Kの今月のハガキはどれも笑えるぞ」という主旨の強烈なプッシュもあって，優勝者K・Kの１人舞台となってしまった。けっきょく，選んだのはオレなのだが，今月だけで24Expってのは，確かにまともじゃないよーな気もする。が，ま，そこはこのページってことで，カンベンな。けっきょく，優勝賞品のスーパーファミコンは，東京都江戸川区・K・Kのものとなった。たぶん今年のうちには賞品を発送するはずなので，心して待つように。なお，同梱のソフトは，現在編集部で審議中である。届いてからのお楽しみだ。

それにしても，よくもまー，１年も続いたものだ。編集部と投稿者の忍耐には恐れ入ってしまうな。終わりだ，終わり。

今月の大ボケ

郵便はがき
141-
ヒント① 日本の首都
ヒント② 品の川の区
ヒント③ 東の方の五反田
ヒント④ 3－2＝○，9＋2＝○ ○の○の15
ヒント⑤ その辺にでっかいビルはないか？そう，電波新聞社だ。
ヒント⑥「月刊マイコン」より安くて厚い本の編集部（～BASIC～）
ヒント⑦ 一番バカな男がやってるコーナー「ストーリー部門」
赤島，とどいたか？もしとどけた時に配達の人が文句言ってたら，そいつをしめ殺していいぞ。
それから郵便局！とどけなかったら，郵政大臣を神田川に浮かべるぞ，コラ!!（笑）
長野県伊那市富県桜井4473
PN「ファム」 エナ・ドレ「郵政大臣」
39606

エナジー・ドレイン→郵政大臣
長野県伊那郡・ファム（　Exp）

オレに対して「バカ」とか書くのは気にしないから構わない。が，こーゆー，見ず知らずの人に迷惑をかけるのは許せない。お前に郵便を利用する資格，E.D.を指名する権利はない。本物の，ボケ。

読者が創る……… ベーマガ㊙情報局

ドラキュラ伝説II

【福岡市・TOBY?才】

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

㊙ メガドライブの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』で面セレクトとサウンド・モードを発見しました。

やりかたは，リセットを押して「セ～ガ～」と言った後，タイトルがでてソニックがピョコっと顔をだしたときに，上，下，下，左，右といれます。するとピロリンと音がしますので，さらにAを押したままスタートを押します。すると面セレクト並びにサウンド・モードに入ることができます。

これでエンディングもすぐに見れるし（真のエンディングじゃないけど）曲もゆっくり聞くことができるぞ。

【東京都中野区・黒いザナック22才】

がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～

㊙ スーパーファミコン版の『がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～』で，隠し部屋を見つけました。場所はつぎのとおりですが，わらじを最低でも三つ持っていないと石が飛び越えられないので，あんまり得しないよ。

・ステージ1

◀ボスにあう前の鐘がある下。

◀この川を飛び越えればへいじにあわずにすむぞ

隠し部屋は，伊予の北西にある風呂屋の西側の壁を叩くと入口が開く

・ステージ4

◀意外と家の間に入口があるようだ

◀隠し部屋だけじゃなく，見えないところには何かあるんじゃないかという心構えでいろいろ調べてみよう

・ステージ5

上から岩が落ちてくるところにある立て札を叩くと100両もらえる

【松本市・カンジイ？才】

情報局長：まだまだ確認されていない隠し部屋や隠れアイテムがたくさんあるはず。

まじかるタルるートくん

㊙ ゲームボーイ版の『まじかるタルるートくん』で，サウンド・テストを見つけました。

やりかたは，セレクト・ボタンを押してタルるートが消えればOKです。Aボタンで前の曲，Bボタンで後の曲を選べるので好きな曲を選び，スタート・ボタンで演奏開始です。もう一度セレクト・ボタンを押すとサウンド・テストモードから抜けることができます。

【大阪市・星元KEN治9才】

ガゼルの塔

㊙ 9月号で載っていたPC-98版の『ガゼルの塔』の無敵をONにする方法がわかりました。

やりかたは，CTRLキーを押しながらスペース・キーを押すだけです。

【静岡県榛原郡・片瀬良行15才】

イース

㊙ X68000版の『イース』で，サウンドテスト・モードを見つけました。

やりかたは，X68000のシステムを立ち上げて，COMMAND.Xを起動します。

そうしたらイースのディスクAをいれて
GSD YSMUSIC.DAT YSPCM.DAT↵
GSD↵
と打ち込んでください。そうすると
sound no:と表示されるので，つぎの番号を入力してください。

1.タイトル／2.町／3.店1／4.店2／5.草原／6.神殿1／7.デカキャラ／8.神殿2／9.廃坑／10.塔／11.最上階／12.ファイナルバトル／13.Restin Peace／14.エンディング1／15.エンディング2／17.山／18.ゼピック村／20.ゲーム・オーバー／22.ハーモニカ

ちなみに23～54までは効果音が入っています。

【大阪市・北　隆弘17才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PC Engine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

君もガイル部屋に入ろう！

ストリートファイターII 虎の穴 その四

Written by やんま

しゅばっ，しゅばっ，みんなストIIやってるかな？　ぼくはもちろん毎日がんばっているぞい。

しかし最近，そこらじゅうに強いガイルや，ブランカ，それに春麗（ダルシムとなんか二度とやらないよーだ！）があふれてきちゃったね。リュウ・ケンはけっこう苦戦をしいられてるよ。

でも，きみたち，そんな元から強いキャラで勝ってうれしいかい？　弱いキャラで勝ってこそ，勝利したときの喜びは2倍3倍になるんじゃないか。RPGだって最初から強いんじゃつまんないでしょお。やっぱりリュウ・ケンだよ，リュウ・ケン……とか言いながらガイルの練習してるようじゃ，いけませんね。はい。

ってわけかどうかわかりませんが，今月はガイルです。電波一ガイルのうまい男，解せないクンから，ちょこちょこっと愛用のストリートファイターII手帳を盗んできました。対戦の参考にでもしてくださいねん。

君もこれで ガイルマスターだ！

ガイルは強い。基本的に「キャラ負け」ということがないので，どんな敵にも互角以上で戦えるのだ。最初はサマーソルトの「ため」などの感覚を身に付けるのがむずかしいが，ここでたまった！　ここでうてる！　というのがわかれば，もう君は難攻不落の要塞ガイルとなるだろう。さあ，君も今日からガイル使いだ！

★ガイルの基本『ため』

ガイルは，いかなるときでもサマーソルトかソニックブームがうてるようにしておかなければならない。そのためには常に相手の反対方向の斜め下にレバーを入れて，「ため」を作っておくことを身につけよう。

しゃがんだ状態から，ソニックブーム&サマーソルトがすぐにだせるようにするのは基本中の基本。あとは，ジャンプ中，大技をくりだしている間，ころんで寝ている間など，何か行動を起こした後は必ず，斜め下にレバーを入れているように練習しよう。

ガイルが必殺技をだすためには，約3秒弱，「ため」の時間がかかるわけだが，この時間は実際時間の3秒だということを覚えておこう。

普通は，小のサマーソルトを空振りした後，着地と同時に，もう一度連続してサマーソルトをだすことはできない。だが，サマーソルトが敵に当たったり，ガードでよけられたりした場合は，着地と同時にもう一度サマーソルトがうててしまうのである。なぜかというと，敵に当たった一瞬画面が止まり，その間の時間がプラスされているからである。

あと，試合開始前や，気絶しているときもためることができるというのも頭の中にいれておこう。

★必殺技以外も強いぞガイルの基本技！

ガイルの必殺技は強いが「ため」が必要なため，他の基本技でカバーしなければならない。

そのためにも，どの技がどんな場面で使えるか知っておかなければいけないぞ。でなければ本当に強いガイルにはなれないのだ。

真のガイル使いは，必殺技を常にだせるような状態にしながらも，それは最後の砦として残しておいて，基本技だけで勝ちをもぎとっちゃうってぐらいの余裕が必要なのだ。

立ってパンチ

立った状態では，主に小パンチのジャブと，大パンチのバックナックルをよく使う。

とくに，ジャブは，連打ができるし射程がけっこう長いので使えるのだ。

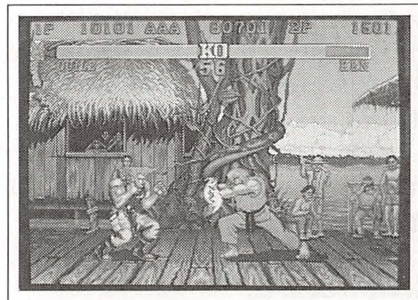
ジャブで覚えておいてほしいのは，自らの体でつっこんでくるもの（竜巻旋風脚，スーパー頭突きなど）を簡単に落とすことができるってことだ。これを知っておけばブランカのローリング・アタックや，春麗のスピニングバード・キックなども怖くない。

バックナックルのほうは，ジャンプでつっこんでくるものや，リュウ・ケンがソニックブームを波動拳で撃ち消した後，動けないところに1発というのがいいだろう。

ジャンプしてくるものに当てるというのはけっこう難しいうえに，相打ちになる可能性が高い。それに，空振りした後のスキも大きいので，波動拳返しに使う以外はひかえたほうがよいだろう。

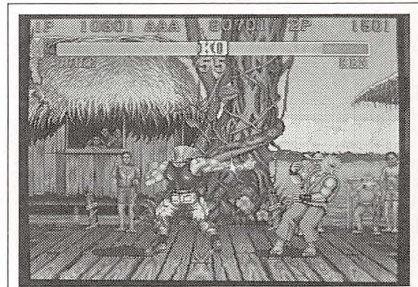
立ってキック

立った状態でのキックは，ほとんど中キックを使う。中キックはガイルの基本。中キッ



▲リュウ・ケンが波動拳をうってきたら……





▲波動拳の余韻で動けないところをバックナックル！
「これで何度泣かされたか……」（やんま談）

クなくして強いガイルはありえないと言い切ってもよいだろう。あとは，大キックをときどき使うが，小キックはまず使わないことと思う。

はなれた間合いからの立って中キック（ローリング・ソバット）は間合いが大切だ。この間合いさえ覚えれば，垂直ジャンプして落ちてくる敵もノー・ダメージで落とすことができるし，ジャンプ・キックでつっこんでくる敵（春麗の中キックやブランカの中キックなど）も確実に落とせるようになる。また，竜巻旋風脚やスピニングバード・キックも，けっこう簡単に落とすことができるのでチャレンジしてみよう。

敵が近くにいるとき，レバーをニュートラルに入れて中キックをだすと前蹴り上げになる。これは，ガイルの真上を通過しようとする者は，すべて叩き落とすことができるという強力な技だ。

少しでもレバーが左右に入ってしまうと膝蹴りになってしまうので，けっこうなれるまでがむずかしいが，絶対覚えてほしい。

これを覚えてさえしまえば，まずリュウ・ケンはガイルを跳び越すことができなくなる。春麗のかかと落とし以外，頭上の敵は怖くなくなるはずだ。

大キックは，敵と離れているとき，回し蹴り。近距離では空中逆さ回し蹴りになる（レバー必要）。

前者はやはり空中にいる敵を落とすのに使える。後者は敵がしゃがんで足払いをねらっているときに，かなり有効だ。春麗の大の足払いだけには通用しないので注意。

しゃがんでパンチ

ガイルの基本形は，斜め下にレバーを入れてしゃがんでいる姿勢なので，しゃがんだ状態からの技も，当然，重要になってくる。

小パンチはしゃがんでいるにもかかわらず，連射できるのが強い。

とくにブランカのローリング・アタック防止にはもってこいだろう。また，ダルシムの目の前で連打していれば，当たって離れるまで攻撃を封じることができるというのも覚えておくといい。

しゃがんで大パンチのアッパーは，旋風脚，スピニングバード・キックを落とすのに有効だ。ただし，敵の真ん中を貫くように当てないと相打ちになるので，タイミングが悪いと思ったら無理してうたないほうがよいだろう。

あと，このアッパーは，立ち上がったと見せかけるフェイントにも使える。敵が，たまってないなと思って近付いてきたところをゲシッだ！

垂直ジャンプ・パンチ

あまり使うことはない。ダルシムがのばした手足の先に，大パンチを当てるというぐらいだろう。

垂直ジャンプ・キック

これもあまり使うことはない。しかしジャンプしてくる敵を中キックで蹴落すのは意外と使えたりする。またダルシムの足先に当てるのもよいだろう。

斜めジャンプ・パンチ

パンチ（チョップ）は，キックより技の位置が上側よりにあるため，地上にいる敵にめがけて使うのはあまりおすすめできない。

しかもキックより射程も短いので，相打ちになる可能性も高いのだ。空中戦で多少使うぐらいで頻繁に使う技ではないだろう。

斜めジャンプ・キック

これは中キックにつきるだろう。見た目よりも射程も長く，空中戦，地上戦ともにかなり強い技だ。

スキあらば，中キックより威力がある大キックにしたいところだが，振りが大きいのと，でている時間が短いのがたまにキズ。ここは安全，確実に中キックでせめることをおすすめする。

投げ

ガイルの投げの間合いは意外に狭い。多分，春麗についでの狭さだろう。しかし，春麗もガイルも歩くスピードが速いので，素早く敵の懐に飛び込んで投げることができるのだ。足が止まった状態からの投げあいは，けっこう不利なので，1歩でも間合いをつめて，素早く投げるのがいいだろう。

大と中の投げの間合いは，あまりかわらないと思うので，使いやすいほうを選べばいいと思う。

空中投げ

春麗みたいに敵の足のとどかないところから投げ捨てることはできないが，決まればかなりのダメージを与えることができる。

ねらってやってもまず成功しないが，敵が跳んだ後すぐ敵に向かってこちらも跳べば，けっこう決まってくれる。

しかし，敵に読まれると終わりなので，空中戦で中キックをだすタイミングが遅れて投げるといった具合いだろう。

春麗にかかと落として踏まれて，跳び越されたとき，後ろを追っ掛けて投げ捨てるということもできるが，ヘタをするとまた踏まれてしまうのでけっこうむずかしい。

ソニック・ブーム

飛び道具の撃ちあい以外は，常に小のソニック・ブームを撃つことをおすすめする。

敵はジャンプでよけづらいし，こちらはそれを楯にして攻めることができるからだ。

ソニック・ブームを追い掛けながら敵に近付いて○○，という連係技はかなり強いのでいち早くマスターしよう。

サマーソルト・キック

昇竜拳のように無敵とまではいかないが，対空兵器として絶大な威力をもっている。

基本はスキの小さい小か中のサマーサルト。リュウ・ケンやダルシムはスタート時の間合い以下の距離ならば，波動拳やヨガ・ファイアーを撃った手や口の先にサマーソルトを当てることができる。これは飛び道具に当たりにくい，中のサマーソルトがいいだろう。

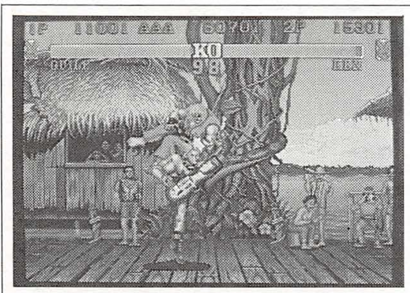
うまくなると飛び道具をサマーソルトでよけられるようになるが，あまり多用すると落ち際をねらい撃ちされるので注意しよう。

ガイル究極奥技

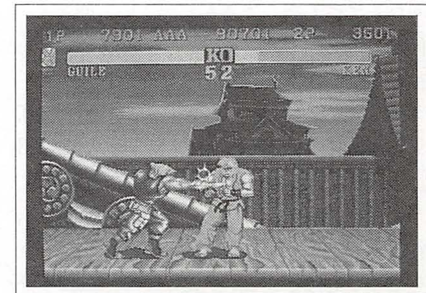
ガイルにもリュウ・ケンのアッパー昇竜拳のごとく，禁じ手になるような技がある。それを君たちに伝授しよう。各奥技は基本的に気絶した敵にやるのが前提となる。

★フラッシュ・ピストン・マッハパンチ

敵にできるだけ接近して立って小パンチを連打！連射が早ければ，6発入ってまた敵は気絶する。リュウ・ケンの小足払い以上の極悪



▲敵が頭上を飛び越そうとしたら，レバーをニュートラルに入れて中キック。これで頭上の敵は怖くない!?



▲連射が命のフラッシュ・ピストン・マッハパンチ。連射中は抜けだすことができない

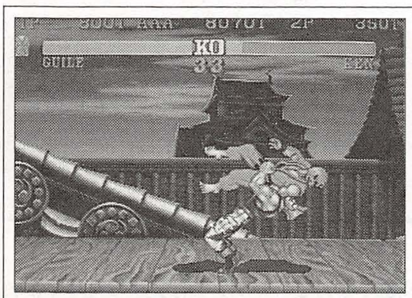
な技だ。

★フラッシュ・ピストン・マッハ投げ

連射が遅くてフラッシュ・ピストン・マッハパンチが4〜5発しか入らない人はパンチの2〜4発目で投げに切り替えてみよう。

どこで投げにくるかわかりにくいので，とても返されにくいのだ。

これも普通に投げる以上の大きなダメージを敵に与えることができる。しかも相手のプレイヤーに精神的ダメージまでも与えることだろう。



▲応用技。連射中にすばやく投げに移る。これを使うときは「フラッシュ・ピストン・マッハ……投げ！」と叫ばなくてはいけない。「投げ」のところで下がるのがポイント

★ガイル・ハイパー・パターン

レバーを下にためながらジャンプ中パンチ（垂直でも斜めでもOKだが，できるだけ敵の近くで）を着地寸前で敵にあて，つぎに着地と同時にしゃがんで中パンチをだす。そして中パンチがでたと思った瞬間にサマーソルト・キックをだす。

すべて入れば敵の体力を半分近くもぎとる恐ろしい技の完成だ。

しかし，それで敵が気絶しなかったり，死ななかったりすると，サマーソルトで落ちてくる無防備なところを，逆にたたみかけられてしまう。よって，ここぞ！というところでの決め技にするのがよいだろう。

ガイルの戦いかた

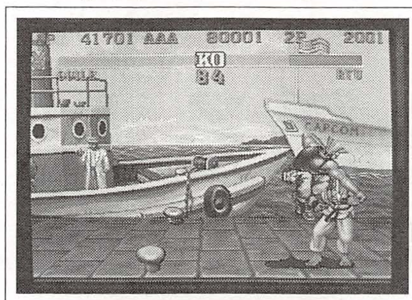
ガイルの戦いかたには，大きくわけて「攻めガイル」と「守りガイル」の二つがある。

「攻めガイル」は，敵のスキをついて跳び込む以外は，基本的にソニック・ブームを追い掛けて敵に近付くことになる。

普通は，ソニック追い掛けの後，中の足払いで牽制して，またソニック追い掛けで攻めるといった感じになる。

中の足払いがギリギリ当たる距離が「ガイル最良の間合い」なので，その間合いをできるだけ保つ戦いかたをしよう。

●ガイル・ハイパー・パターン



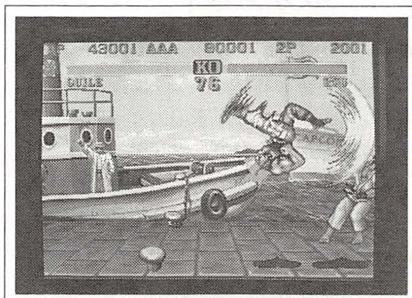
▲まずジャンプして中パンチ。このときもレバーを下にいれてるよ





▲つぎに，着地と同時にしゃがんで中パンチ





▲そしてサマーソルト！美しい！

一方「守りガイル」はソニック・ブームを読まれないように撃って牽制し，歩いてくる敵は中の足払い，跳んでくる敵はサマーソルトで落とすといった戦いかたをする。敵がなにかしてくるのを返すといった感じの戦いかただ。

飛び道具を持っている敵以外は「守りガイル」で優勢勝ちするのがいいだろう。どんなにせこく，汚いといわれようが勝たなければ意味はないのだから。

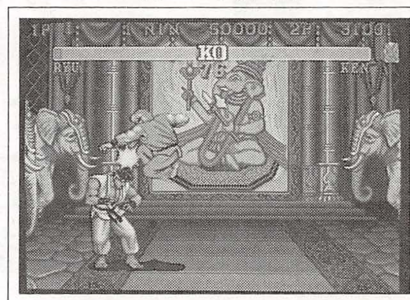
（やんま：せ，せこいぞ！解せないクン！）

リュウ・ケン必殺技最新情報

今月はガイル部屋の解せないクンに押されてしまっているが，リュウ・ケン部屋もまだまだがんばってるぞ。

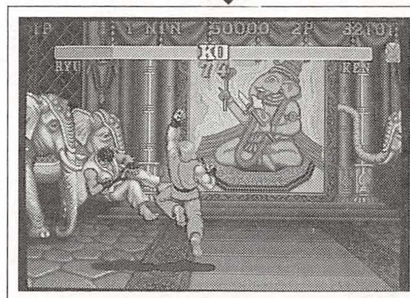
その証拠といってはなんだが，また新しい必殺技が開発されたので紹介しよう。先月紹介した「着地昇竜拳」の応用技だ。

●大パンチ昇竜拳



▲まずジャンプで飛び込んで大パンチ！





▲そして着地と同時に昇竜拳だ！

★大パンチ昇竜拳

敵に星がでたときなど，まずジャンプして飛び込み，空中で大パンチを決める。そして着地と同時に昇竜拳をだすというのが，この「大パンチ昇竜拳」だ。うまく当たればアッパー昇竜拳なみの威力を発揮するぞ。

これは，大パンチを押した後，着地をするまでのほんの少しの間に，すばやく正しく昇竜拳の動作をすればだすことができる。

アッパー昇竜拳よりもすぐれているのは，ジャンプで飛び込むという点。空中防御が甘い敵なら，星がでていなくても仕掛けることができるからだ。

ぜひ，マスターして実戦に役立ててみてほしい。

虎の穴ではキミたちの情報を待っている！

『ストリートファイターII虎の穴』では全国のストリートファイターII愛好家から情報を募集している。とにかく，ストリートファイターIIに関する情報ならなんでもかまわない。キミの持っている情報を送ってほしい。

■宛先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『ストリートファイターII虎の穴』係

新コーナー

シリーズ・19XX年を語る！

第6回・1986年〈後編〉

ベーマガ・ライターズにオールド・ゲームの思い出を語ってもらう「シリーズ・19XX年を語る！」。今月は「1986年」編の後編だ。メジャー作品，マイナー作品，両方おりまぜていろんなタイトルがでてくるぞ！



【出席者】
編さん(編)

石井弘一(石井)
鹿島五郎(鹿島)
佐久間亮介(佐久間)
宮塚秀己(宮塚)
MUNEPI♬(MNP)
山下　章(山下)
やんま(やんま)

『ローリングサンダー』点稼ぎ講座

編：『ローリングサンダー（ナムコ）』なんかは，このメンバーじゃあんまりやらないのかな？

宮塚：日本一うまいやつのプレイなら見たことありますけどね。もうとんでもないですよ。後ろの扉にもどって弾を補充し直して，敵を殺し続けて，タイムアップで自殺して，また同じことを繰り返して…。

やんま：僕もやってましたけど，最終面付近のファイアーマンのところがむずかしくて挫折しました。

石井：あそこ，むずかしかったよねえ。

宮塚：あのファイアーマンを分裂させて，何匹撃てるかがハイスコアへの鍵なんだよね。

石井：うまい人になると敵の配置を丸暗記してるから，敵が出現する前から弾を撃っているんですよね。

宮塚：敵が死んでいく姿しか見られないという…。

やんま：『ローリングサンダー』，中古基板が品薄で高いんですよ(泣)。

編：海外で今でも人気が高いせいかな。

『ダーウィン4078』の変なボーナス・システム

宮塚：『ダーウィン4078(データイースト)』なんかやりませんでした？

鹿島：あれは良かったですよ。ブラックディームの一つ前の状態が強いんですよ。

宮塚：あれって進化・退化のしかたによっていろんな形態になるでしょう。うっかり変な形になっちゃうと悲しいんだよね。

佐久間：計算が狂って，とんでもないもんになっちゃったりするんですよね(爆笑)。

宮塚：ボーナスのシステムが変わってたな。スコアが200万いくと100万ボーナス，500万いくと300万ボーナスが入るんだよね。

鹿島：変なボーナス(笑)。

温泉ゲーム？『アルカノイド』

編：この年は『アルカノイド(タイトー)』が大ブームを巻き起こした年でもあるよね。

山下：インベーダー以来の大ヒットゲームになりましたね。今では温泉ゲーム（温泉などに行くと必ず置いてあるようなゲーム）となってますもんね(笑)。

MNP：壊れないブロックなんかのアレンジがうまかったですよね。

宮塚：最終面にはモアイがでてきたりして，なかなか盛り上がるんですよ，これが。

『アルゴスの戦士』の100万点ボーナス

やんま：『アルゴスの戦士(テクモ)』も忘れちゃいけないですよね。

宮塚：このころのテクモは良かったですよね。

石井：やりましたよ，このゲームは。永久パターン防止キャラクターをひたすらよけまくって点稼ぎしてましたよ(笑)。

北斗七星を出現させて100万点ボーナスなんていうのもあったし…。

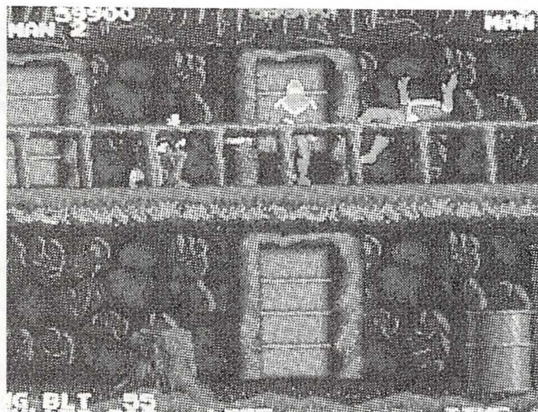
宮塚：100万点ボーナス！テーカンの得意技だったね。

『バルトリック』！ジャンプなければ…

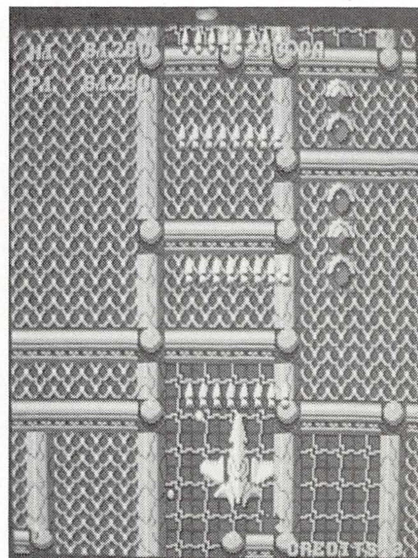
宮塚：『バルトリック(ジャレコ)』は音が良かったなあ。

やんま：けっこういいゲームでしたよ。

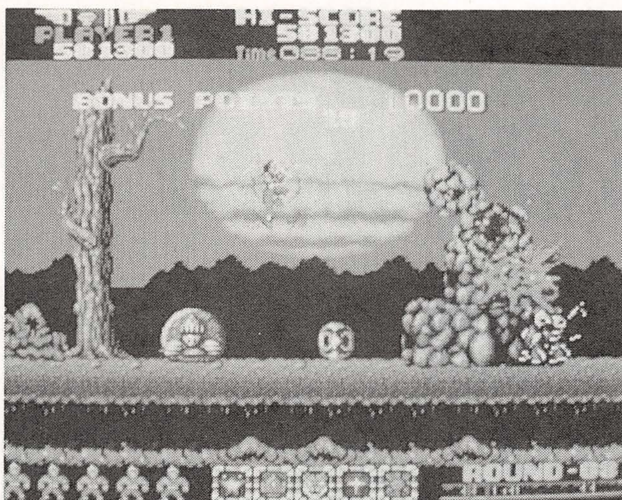
宮塚：ジャンプできる回数に制限があって，変なところで死ぬとジャンプがなくて絶対



▲『ローリングサンダー(ナムコ)』



▲『ダーウィン4078(データイースト)』



▲『アルゴスの戦士(テクモ)』

越えられなくなるんだよ。今，考えるとひどいよなあ。

音楽がすごいぞ『恋のホットロック』

山下：『恋のホットロック(コナミ)』も思い出深いなあ。

MNP：音楽がすごいですよね。本当，それのためだけに基板がほしいですよ。

山下：版権を全部クリアしてるのかって疑問はあるけど(笑)。

鹿島：バンドのなかのボーカルの女の子がさらわれて，それを助けにいくんですよね。「OH！シーナ！」とか言って…。

やんま：なぜか偉人さんとか有名人がでてきて，プレイヤーにバリアをくれたりするんですよ。

2P同時に警戒せよ！『怒号層圏』

宮塚：『怒号層圏(SNK)』も何となく遊ぶぶんにはおもしろかったな。

佐久間：そうそう，同感ですよ。変なゲームでしたけど…。

宮塚：剣を取ると敵の弾をはね返せるんだけど，2P同時でやってると，そのはね返った弾に当たってもう1人のプレイヤーが死ぬんだよね(笑)。

佐久間：危険で近寄れないんですよ(笑)。

MNP：「こら，剣は取るなよ，バカ！」って感じだったな(笑)。

鹿島：よくしゃべるゲームでしたね。「もう一度チャンスをくれえ！」とか。

『キング・オブ・モンスターズ』の原点？『大怪獣の逆襲』

やんま：『大怪獣の逆襲(タイトー)』とかやりませんでしたか？大怪獣が街を大暴れするっていうゲーム。

宮塚：見たことすらないよ。

MNP：「被害総額○億円」とか表示がでるんだよね。

やんま：正にNEO・GEOの『キング・オブ・モンスターズ』の原点のようなゲームでしたね。

『ラッシュ&クラッシュ』もう一つの遊びかた

佐久間：『ラッシュ&クラッシュ(カプコン)』って，キャラクターがこまごまとしたゲームでしたね。

山下：あれはむずかしかったねえ。

佐久間：まったくですねえ。

宮塚：車に乗らずに歩いてどこまで行けるか，というのに挑戦しなかった？

(話の通じる一部の人間爆笑)

佐久間：ははは，やりましたよ(爆笑)。

やんま：「プチッ」とかいって小人のような人間がつぶされちゃうんですよね。

宮塚：『ラッシュ&クラッシュ』のもう一つの楽しみといわれてたよ(笑)。

この年のまとめ・傾向

山下：この年って，セガの全盛期じゃないかな。

鹿島：そうですね。『アウトラン』『ファンタジーゾーン』『エンデューロレーサー』『カルテット』…。

宮塚：『カルテット』って曲もいいし，いいゲームだったね。

佐久間：この年とこの前の年くらいがすごかったと思いますね。

編：85年には『ハングオン』と『スペースハリアー』があるもんね。

やんま：そのセガをはじめとして，ゲーム・ミュージックが格段に良くなって脚光を浴びだしたのもこのころじゃないですか。

編：なるほど。レコードがいろいろでたりしてね。

やんま：それから，ボイスを使ったゲームが目立ちはじめた年でもあるんじゃないですか。

『源平討魔伝』とか『怒号層圏』とか…。

鹿島：『恋のホットロック』も『沙羅曼蛇』もしゃべりますね。

佐久間：『沙羅曼蛇』でしゃべってたのってインパクトありましたよ。

宮塚：スポーツ・ゲームの話なんだけど，『ファミリースタジアム(ナムコ)』もこの年なんですねえ。

編：でも，このころはあんまりスポーツ・ゲームって目立ってないよね。

やんま：本当，ここ2～3年なんですね，スポーツ物がドッと増えたのって…。

山下：あと，この年の特徴として，『アウトラン』とか『アルカノイド』『バブルボブル』などが，それまでゲーム・センターにこなかった層を呼んだということがいえるんじゃないかな。

編：なるほど，するどいね！

鹿島：『アルカノイド』はとにかくサラリーマンがやってましたね。

MNP：100円玉を山のように積んでね。

佐久間：『バブルボブル』はカップルとか女の子同士とかでやってましたね。

MNP：コンティニューで，お金を注ぎ込んだ分だけクリアに近づくというつくりのゲームが増えたのもこのころでしょう。『怒(SNK)』とか『バブルボブル』はとくに記憶に残ってるよ。

石井：『熱血硬派くにおくん』もそうでしょう。

宮塚：でも，全体としてはあまり傾向が見えてこない年ですね。

MNP：いくつか突出した作品があって，それ一色に塗られてしまった感があるなあ。

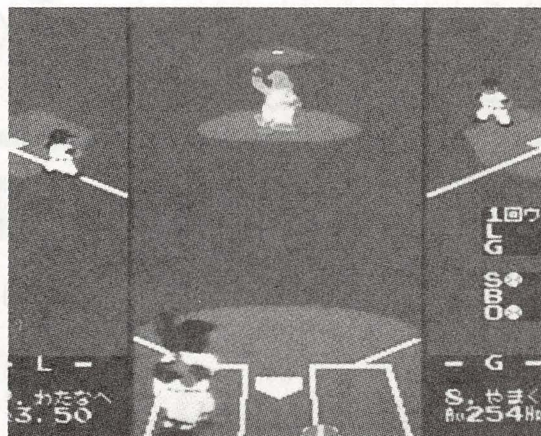
鹿島：自分にあったゲームをやってたという感じでしたね。

宮塚：87年とかって，ひととおりのゲームをやったという感じなんだけど，この年はみんな何か一つの作品に固執してやったという印象が強いね。

(一同うなずく)

＊＊＊1986年編・終わり＊＊＊

★　★



▲『ファミリースタジアム(ナムコ)』
(ファミコン版の画面です)

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン

ワンダー3(ルースターズ)

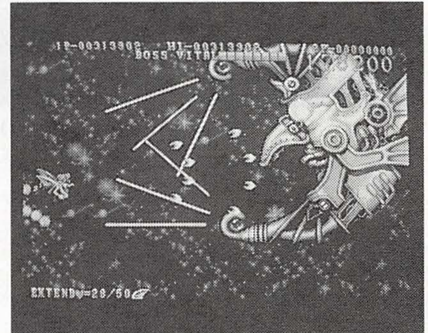
カプコンのCPシステムも，ついに第15弾の登場となったこのゲーム。まずはアクションゲームのルースターズだ!! 三つの作品の中では一番やさしいと思われます。キャラクターの動きがとても気持ちいいゲームですね。点数を狙うならノーミスは絶対条件だ！

1,617,000

前面クリア　残機×6

すさまG-Rカモネ㋙

ハイテクセガ金沢(石川)



カプコン

ワンダー3(チャリオット)

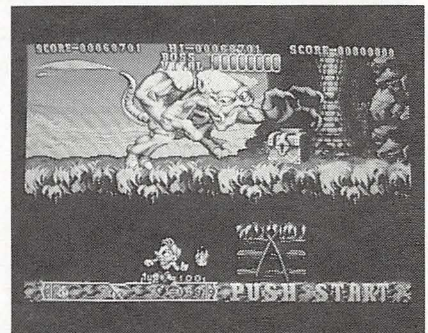
このゲームは，シナリオ的にはルーススターズの続きにあたります。このゲームもスコアを狙うなら，ノーミスは当然のことですが，あとは，運が味方してボスを倒したあと，どれだけコインやアイテムを取れるかにかかっていますね。

4,729,600

全7面クリア　残機×5

CYCLONE-R

チャレンジバンバン(愛媛)



カプコン

ワンダー3(ドンプル)

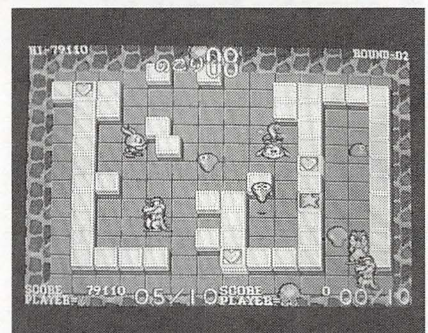
個人的には，三つのゲームの中では，このゲームが一番好きですね。難度も三つの中では一番ではないかと思います。16ステージ・クリアしたあとに，スペシャル・ステージが16面用意されています。ハートを並べてフルーツをがんがん取りまくろう。

14,870,240

全32面クリア　残機×3

CHAT-ああるじーぶー(業界最大手)

プレジャーキャッスル&YOU²(東京)



UPL

アクロバット・ミッション

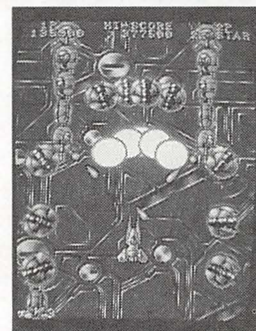
このゲームは，先月9月号で紹介されているのでゲーム内容については，ふれないけど，ゲームの点稼ぎといったらなんといっても「敵をバーナーで倒す」の一言につきてしまうんじゃないかな。最近のシューティング・ゲームの中では，ちょっと変わり種かな。

709,200

全面クリア

知恵なき子G塔

モンキーハウス本館(福岡)



タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
D.Dクルー(セガ)	374	ESSAY-SER	ハイテクセガ東松山(埼玉)	全面クリア キング使用
クロスブレイズ(アイレム)	7,595,200	いつも～腹たつなあⒺCYR-さと一君	プレジャーキャッスル＆YOU²(東京)	全面クリア ノーマル設定
ターボフォース(ビデオシステム)	1,586,400	G.M.C.DURAN	ゲームインプラザ オリンピア(福岡)	2周目5面
デスブレイド(データイースト)	976,900	SPR	モンキーハウス本館(福岡)	全面クリア アマゾネス使用
クイズクエスト(タイトー)	5,501,000	PIA-JAN	チャレンジバンバン(愛媛)	全面クリア 96%
ダイナミックC.C(セガ)	－9	ESP.!!	モンキーハウス本館(福岡)	全18ホールクリア
クイズ学園パラダイス(NMK)	999,900＋α	全16店にて達成	—	—
テキパキ(東亜プラン)	9,999,990	みやさん	モンキーハウス本館(福岡)	L＝823にて達成
バーニングファイト(SNK)	363,150	すほー	オキモト(広島)	全面クリア デューク使用
スティールガンナー〈ガルシア〉(ナムコ)	942,980	指がピクピクNSG KOUⓓ	BC京都(京都)	全4ステージ・クリア 93.1%
コットン〈1周部門〉(セガ)	1,670,010	COT㊓VER INAPH㊭	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)	全1周クリア
G-ロック〈上級〉(セガ)	2′18″5	GY	ハイテクセガ 東松山(埼玉)	全面クリア
バンダイク(ジャレコ)	2,938,120	下駄を鳴らして奴が来るMr.しおしお君	プレジャーキャッスルYOU²(東京)	全面クリア

いや～残暑きびしい今日この頃。この号がでるころには，涼しくなっていることを期待しつつ，それでは今月の解説にいきましょう。

まずは，1ページ目の補足ですが『ワンダー3(ドンプル)』のハートの並べかたでフルーツになる敵が変わってきます。まず縦に並べるとマンホールの敵とフィールドを動いている敵がフルーツに，横はフィールドを動いている敵のみ，縦でも横でも壁に接していると何もフルーツにはなりません。勝負の鍵は，どのようにハートを並べるかにかかっているぞ!!

つぎに『クロスブレイズ』ですが，普通にクリアするだけだと点数は，かなり低いのですが，点稼ぎをするとカンストまでいけるそうなので，来月はカンスト続出か!?

『デスブレイド』は，キャラにより能力差がありますが，キャラ別による集計はいたしませんのでよろしくお願いします。

『クイズクエスト』ですが，このゲームはバグ技があるようです。宝を開けたときに悪魔がでてきて，もぐらたたきのようなゲームをやらせてくれるのですが，このときにパーフェクトを取ると点数がバグっているようです。

『クイズ学園パラダイス』は，多数のカンストがでました，おめでとうございます。

『テキパキ』も早くもカンストがでました。ごくろうさまでした。

『ダイナミックC.C』ですが，ゴルフゲームというといつもここですね！モンキーハウス本館のESP.!! 君。このゲームもかなりむずかしいゲームだと思いますが，なんのその，－9とは，なかなかのスコアですね。今後もがんばってください。

『ストリートファイターII』は，あい変わらずの全キャラ更新です。まだまだストIIの火は消えずと言ったところでしょうか。ちょっと同じ店での更新が目立ってきましたが他の店の巻き返しも期待していますよ。

今月の総評としては，新しいゲームがわりとでているのに，これといったゲームがないのはちょっと寂しく感じました。

(宮塚＆やんま)

■ストリートファイターII(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
リュウ	1,510,800	以上！	ゲームセンターUFO(東京)	ALL D×26 D×26 つめ×1
エドモンド本田	1,597,900	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002 スタジアム(大阪)	ALL D×23
ブランカ	1,604,500	すごいよⓦ氏 EXLLIE-FFR夫	プレジャーキャッスル&YOU²(東京)	ALL
ガイル	1,732,300	ISH-Ⓖえるる㊙	チャレンジ バンバン(愛媛)	ALLつめ×2

■ストリートファイターII(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
ケン	1,541,300	FGK-IJO-乱丸	ゲームセンターUFO(東京)	ALL D×28
春麗	1,561,800	FGK-IJO-半ケツ愛好会 乱丸	ゲームセンターUFO(東京)	ALL D×26 つめ×4
ザンギエフ	1,563,200	惜しいっ！(あと3万)YMP-JIN	ゲームプラザセントラル日吉(神奈川)	ALL
ダルシム	1,628,900	バルログはマブダチFGK BIG-K	ゲームセンターUFO(東京)	ALL D×31 つめ×8

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-0189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,181,500	ルー大島なぎさ＆＆びで®	1コインALL 残×3
ワンダー3 (チャリオット)	3,830,200	SGTα-Mai	1コインALL 残×5
ワンダー3 (ドンブル)	3,886,470	FRHA-ARK	R-14 1コイン
クイズクエスト	1,423,000	AGM-DIO& TODO&KEN	1コインALL 99%
ターボフォース	608,800	シェットランドシープドッグさん	R-5のボスの所 1コイン
ウイニングラン'91	2'58"849	上記のシェット中略さん	6速マニュアル車使用　1P

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン	1,834,940	OGC-ZEATER©	2周11面 イージー設定
DDクルー	349	M,Kアレイ	ALL ノーマル設定
ダイナミックCC	+4	山川君。これから期待してネ	ノーマル設定
ラッドラリー		申請者なし。みなさんよろしく。	ノーマル設定
クイズ宿題を忘れました	解答率63.5	ぼくって天才!?	ノーマル設定
クイズ殿様の野望		申請者なし。みなさんよろしく。	ノーマル設定
コラムス	25,032,026	OGC-AH©	J=9999 ノーマル設定
G-LOC	2'53"4	OGC-AH©	ALL ノーマル設定
クラッチヒーター	AVE419	阪神4-中日○ 無記名	HRI ノーマル設定

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (連・ルースターズ)	1,377,600	BBC?	ノーマル ALL
ワンダー3 (連・チャリオット)	4,127,600	大倉利一	ノーマル ALL ノーミス
ワンダー3 (連・ドンブル)	5,154,900	イカ,S	ノーマル 13面
ラッドラリー (SUNSET)	2'52"786	DSR-L,D,S	ノーマル ALL 1回目
ラッドラリー (NIGHT)	2'55"131	DSR-L,D,S	ノーマル ALL 2回目
ラッドラリー (MOUNTAIN)	2'54"676	杉田勘九郎from麻布	ノーマル ALL 2回目
ラッドラリー (RAIN)	2'54"059	杉田勘九郎from麻布	ノーマル ALL 2回目
クイズ三国志	8,694,800	DSR-L,D,S	ノーマル ALL 劉備使用
ゴーリーゴースト (1P・ZIP)	445	DSR-L,D,S	ノーマル END チャンピオン
デスブレイド (連)	650,900	また穴埋め	ノーマル ALL P×27-ウルフ

プレイシティキャロット室蘭　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,029,300	AVG-WAR	ALL 残×1
クイズクエスト (1P)	450,000	いとさと	4面 ノーマル
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,295,400	Y,N	ALL ③×11 ⑤×5,⑧×1
ストリートファイターII (E.本田)	736,800	しゅみっと（K.C.優勝記念）	ノーミス ALL ③×3,⑧×1
サンダーゾーン (1P)	6,277	AVG-WAR（のーさす男）	ALL永パなし 黒人の人
スティールガンナー (ガルシア)	529,980	TOM,S	ALL 66.8%
ウルトラマン	545,520	Ⓚ	1COIN ALL ノーマル
ゴルフィンググレイツ	−12	㊉組（組頭）	ALL 一番左の人
クイズ三国志 (孫権)	1,558,300	岡崎だ!	ALL 80.9%
サラマンダ (復活部門)	3,295,400	㋬の人（殺虫パンチ男）	5-4 ノーマル

プレイランドチャンプ　青森
青森県五所川原市大町35　☎0173-35-7454

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライガ (1P)	1,999,660	三上清は三浦理恵子が大好き!	1C・ALL ノーマルランク
サンダーフォースAC	2,448,690	わたしがあなたであなたがわたし?	1C・ALL ノーマルランク
ビーストバスターズ (1P)	2,016,330	殺人鬼? Mr.T.M	1C・ステージ4 ノーマルランク
パンクショット (1P・3分設定)	196	あなたの迷器（?）で私をいかせて～!	1C・ALL ノーマルランク
ロボコップ2 (1P)	1,730,200	STMだギャン!	1C・ALL ノーマルランク
エドワードランディ (1P)	804,112	殺人鬼 Mr.T.M	1C・ALL イージーランク
USネイビー (1P)	2,124,120	帰ってきた Ms.LEBIA!!	1C・ALL ノーマルランク
S.C.I	10,705,070	最強のチェイサー Mr.T.M	1C・ALL ノーマルランク

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,537,000	ESSAY-CPF B.FALCON㊙	P×24 D×17　つめ×2
ストリートファイターII (春麗)	1,518,300	ORAP-Ⓟ	P×ALL D×23　つめ×1
ストリートファイターII (E.本田)	1,282,300	ぶっとばされた作新少年㊋	P×22 D×4　つめ×0
ストリートファイターII (ケン)	1,216,000	穴ウメスペシャル㊙（実はH,Sだ!）	P×21 D×0　つめ×0
ワンダー3 (ルースターズ)	1,434,800	抹茶オレ愛好会02 RIZの介闘丸!	1コイン ALL 残×5 ノーミス
ワンダー3 (チャリオット)	3,934,400	SAI	1コイン ALL 1ミス
ワンダー3 (ドンブル)	3,917,730	UWN⑦	1コイン 14面
デスブレイド (1P)	284,600	抹茶オレ愛好会02 RIZの介闘丸!	1コイン 8人目 シンディー使用

コミュティスペースNTK2店合同　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ2	73	嘉屋男	ノーマル
デスブレイド	399,450	KYA	ゴーレム使用 8面
ワンダー3 (ルースターズ)	1,292,800	アッシー	ノーマル ALL
ワンダー3 (チャリオット)	2,973,500	謎のひょろ長おやじ	ノーマル ALL
ワンダー3 (ドンブル)	2,218,330	あっちゃん Y.O	ノーマル 8面
ストリートファイターII (春麗)	1,333,400	JAF-MYM	ノーマル ALL
ストリートファイターII (E.本田)	1,317,600	新グロモンド	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,247,400	SARGM-VIC	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,208,200	アッシー	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,214,400	DPS-伽羅陀院	ノーマル ALL

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6　☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,378,000	酸味一体!大ロ	1コインALL 残×5
ワンダー3 (チャリオット)	3,805,600	大佐!まじかあ～ NORIⓐKEY'S	1コインALL 残×3 まだ甘い
ワンダー3 (ドンブル)	2,619,700	岩をかわせ!Ⓕ	14面
ストリートファイターII (春麗)	1,423,500	CHINⒶ-HMS	1コインALL(ハ)
ストリートファイターII (ガイル)	1,333,900	MURA	1コインALL 2ミス
ストリートファイターII (ブランカ)	1,417,300	MURA	1コインALL(ハ)
ストリートファイターII (E.本田)	1,394,500	見たか燃太郎!! グランドマスター	1コインALL(ハ) D×4　つめ×1
ヴィマナ	7,116,030	かたい! まるで南部せんべいや!!Ⓕ	479%
デスブレイド	448,100	ゴーレムと化した燃太郎	1コインALL ゴーレム使用
クイズ三国志	6,589,600	Timmy	1コインALL りゅーび使用

ゲームコーナーたつみ　栃木
栃木県宇都宮市江野町2-14　☎0286-33-9169

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (チャリオット)	3,723,000	NBS-REI	ALL 残×5 1UP×3
クイズ三国志	9,999,999	OUT君	ALL 99.7%
ガンフォース	3,616,400	REN	ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,499,700	REN	ALL オールP ドロー15ツメ3
ストリートファイターII (ブランカ)	1,408,400	永沢	ALL P×21 ツメ1
ストリートファイターII (春麗)	1,442,800	超甘ちゃん	ALL P×20 ドロー19ツメ1
ストリートファイターII (ダルシム)	1,401,100	NBS-REI	ALL オールP ドロー5WKO5
ストリートファイターII (リュウ)	1,447,100	甘すぎREN	ALL オールP ドロー11ツメ3
ワンダー3 (ドンブル)	2,922,130	REI	11面 1UP×4
ワンダー3 (ドンブル)	1,872,610	NBS-REI	9面

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,503,900	私の師匠は超強敵㊙	ALL(ハ) W×13 ツメ×0
ストリートファイターII (ケン)	1,413,400	Bz-たつる	ALL(ハ) W×7 ツメ×1
ストリートファイターII (E.本田)	1,396,200	あつし	ALL 14 5-2
ストリートファイターII (ダルシム)	1,312,100	あつし	ALL(ハ) ツメ×2
ストリートファイターII (春麗)	1,290,200	QS-リキ	ALL W×2 12-5-2
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,253,400	Bz-ちはる	ALL 13-4-2
ワンダー3 (チャリオット)	4,126,900	F.D	ALL 連付 残4
ワンダー3 (ルースターズ)	1,329,800	やす	ALL 連付 残4
ワンダー3 (ドンブル)	4,389,540	HOZA-やまじもどき	16面
クイズ三国志	8,371,100	ジャンキー子猿:JIG	ALL 呂布 96.1%

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,329,700	Akichan♡	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ケン)	1,285,500	Akichan♡	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (春麗)	1,408,800	ZEO	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ブランカ)	1,352,300	NOP-KGB	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ガイル)	1,149,900	RMC-SHO	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (E.本田)	1,292,000	Akichan♡	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ダルシム)	1,157,300	犬新聞	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,129,700	直撃/地獄拳	ALL ノーマル設定
GPライダー (ATベストラップ)	0'44"80	GRT-会長⑥	DP=105 ノーマル設定
コットン (連付き)	1,542,340	難波秀樹-CHI	2コイン11面 ノーマル設定

ハイテクセガ高崎　群馬
群馬県高崎市中紺屋町10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラッチヒッター (ペナントモード)	AV 1.00	ESSAY-ラーケン	ノーマル設定 1回コールド
★クイズ学園パダイス	999,900＋α	ESSAY Mig & AGF	ノーマル設定 1コインALL
DDクルー (ガンホー)	359	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALLボス
ストリートファイターII (ダルシム)	1,495,600	ESSAY-AGF-M 森脇	ノーマル設定 オールパーフェクト
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,453,700	ESSAY-CSD-功浦木	ノーマル設定 パーフェクト×21
アイレムエアデュエル (連付き)	1,236,500	ESSAY-GRF-てちゃく	ノーマル設定 全2周クリア
ラッドラリー (SUNSET・1P)	2'53"264	ESSAY-SOL	ノーマル設定 1コインALL
ラッドラリー (NIGHT・1P)	2'54"515	ESSAY-SOL	ノーマル設定 1コインALL
ラッドラリー (RAIN・1P)	2'53"717	ESSAY-SOL	ノーマル設定 1コインALL
ラッドラリー (MOUNTAIN・1P)	2'54"359	ESSAY-SOL	ノーマル設定 1コインALL

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (E.本田)	1,439,400	OAM-MRX®（千円がにくい!）	ALL 連付き
ストリートファイターII (ブランカ)	1,462,700	琴似の佐藤直行-剛（牌の音行った?）	ALL 連付き
ストリートファイターII (ガイル)	1,444,300	相変わらず㊙	ALL 連付き
ストリートファイターII (ケン)	1,340,000	BREM-徳光（スペイン帰り）	ALL 連付き
ストリートファイターII (春麗)	1,394,300	宮崎直人	ALL 連付き
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,419,900	バナナーM.A（電気ガァァァ!）	ALL 連付き
ストリートファイターII (ダルシム)	1,279,100	なぞの Y.F	ALL 連付き
ワンダー3 (ルースターズ)	1,331,200	S.O	ALL 連付き
ワンダー3 (チャリオット)	4,093,500	BOK♡（三影センパイ♡）	ALL 連付き
ワンダー3 (ドンブル)	4,953,620	ほじぇ先生	Rd.22 連付き

ゲームタウン　福島
福島県福島市万世町1-26　☎0245-21-5396

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,365,000	東北地区以外のK-32は何?	ALL 残×4
ワンダー3 (チャリオット)	3,918,600	ぴ～!㊙	ノーマル ALL 残×2
ワンダー3 (ドンブル)	5,400,180	P/㊙	ノーマル 16面 B×15
デスブレイド (1P・連付)	865,500	晴海の土産はHマンガ JADO㊙	ALL ノーマル 10万×4 ファイター
デスブレイド (1P・連付)	858,900	有線はK-32使用 NOK㊙	ALL 10万×4 ウェアウルフ
ターボフォース (1P)	638,100	ぴ～!㊙	ノーマル 6面
ストリートファイターII (ガイル)	1,410,500	NOK㊙	ALL ノーマル P×ALL 連付き

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	1,142,900	UP	ノーマル ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,305,700	GKS-またろう	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,192,300	ACD	ノーマル ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,448,000	Sir-EXR	ノーマル ALL
ダイナミックCC	−2	こんなスコアーすぐにぬかれるだろう	ノーマル ALL

チャレハイ通信

★PC小樽(北海道)

●くわしいことは，まだ未定ですが，当店は近々改装します（これが載る頃には終わってるかも）。

★PC室蘭(北海道)

●オールド・ゲームとして，サラマンダ，ファンタジーゾーンがあります。希望によっては，オールド・ゲームを入荷する予定です。とにかく一度ご来店を。

★PC琴似(北海道)

●当店は，ストリートファイターII，2台共に連射付です（切り替えスイッチも付いています）。ワンダー3，サンダーゾーン，アクロバットミッションも連射付きです。あげくの果てに，マーベルランド，デンジャラスシードも復活して連射付きです。この号がでる頃にはオーダインに変わっているかも？

★プレイランドチャンプ(青森)

●最近，ハイスコアの申請がみょーに少ないので，みなさんがんばって申請してくれることを期待しています。

★プレイシティValencia(秋田)

ハイテクセガ東松山　埼玉
埼玉県東松山市箭弓町1-5240-4　☎0493-24-3355

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★DDクルー (1P・キング)	374	ESSAY-SER	ノーマルALL あと20位
デスブレイド (アマゾネス)	866,100	GKS-E,T	ノーマルALL P×4 (連)
デスブレイド (ゴーレム)	653,200	GKS-またろう	ノーマルALL P×2 (連)
ストリートファイターII (E.本田)	1,505,300	くたばれニセ外人! ESSAY-SER	ノーマル オール㋩ (連)
ストリートファイターII (ブランカ)	1,427,200	GKS-かしや 生活おわってるよ	ノーマル オール㋩ (連)
ストリートファイターII (超弱部門)	スコア募集!	自信のある人は当店まで!	今月もスコアがたりん!
ガンフォース (1P)	3,649,700	ESSAY-SER (J・サロンガ研)	ノーマル ALL (連)
トライゴン (1P)	1,904,540	GKS-RMS	ノーマル 2周ALL(連)
G-LOC (上級)	2'18"5	GY	ノーマル ALL
ライフフォース (1P・赤)	10,000,000+α	カRIぶT狂ぬぶヌブ (J.サロンが研)	ノーマル 18-5で達成

ゲームランドスバル　千葉
千葉県館山市北条1882-10　☎0470-22-1900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	1,152,100	GST-Mirage	ALL 全てノーマルでし
ストリートファイターII (ブランカ)	1,062,700	どーこの誰だか知らないけれどっ!!書いてネ	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,273,000	GST-JAX	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,220,100	GST-IKO	ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,002,100	TORA	サガット
出たな!!ツインビー	3,052,100	GST-JAX	2-3
エドワードランディ	928,706	GST-ELSITH	
ガンフロンティア	1,088,230	GST-JAX	ALL
クライムファイター2	73	女はキミさ!○○ AGS-HIRYU	3面のボスだったかな?
		↑四日連続宴会をやる男!!	PSYルースターズクリアおめでとうございます

ハイテクセガ武蔵小山店　東京
東京都品川区小山3-23-3 山本園ビルB1　☎03-3786-0496

タイトル	スコア	スコアラー	備考
DDクルー (F,F)	293	MSK-GPK	5面ボス
ワンダー3 (ルースターズ)	1,269,500	NEO	ALL 残×4
クイズ三国志	3,385,800	NEO	ALL 曹操 87.8%
ダイナミックCC	−5	AKI	HOLE OUT
ゆうゆのクイズでGOGO!	387,640	(爺)GED (名誉大田区民)	ALL 100%×3
コットン	1,280,390	GOD	ALL 残×7 (連) S×6
ストリートファイターII (ケン)	1,421,500	NEO	ALL オールパーフェクト
ストリートファイターII (ブランカ)	1,426,900	MSK-MIS	ALL オールパーフェクト
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,445,500	NEO	ALL オールパーフェクト
ストリートファイターII (ダルシム)	1,430,700	MSK-GPK	ALL オールパーフェクト

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラムアキヤマビル　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	1,359,900	Y・Z	1コインALL ノーマル
ストリートファイターII (ガイル)	1,499,400	EDO	1コインALL ノーマル
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,419,500	EDO	1コインALL ノーマル
ストリートファイターII (ブランカ)	1,394,900	Y・Z	1コインALL ノーマル
ストリートファイターII (E.本田)	1,426,100	Y・Z	1コインALL ノーマル
ブラックハート (イ機制定)	1,753,500	KAT	1クレ2周目8面 (連)付
ワンダー3 (チャリオット)	3,781,700	EDO	1コインALL 残3 (連)付
ワンダー3 (ルースターズ)	1,434,200	T.P.S.岡崎	1コインALL 残5 (連)付
デスブレイド (ビースト・ノーマル)	652,850	AEX-ZAC	1コインALL ㋩×2 連付
デスブレイド (ドラゴン・ノーマル)	649,550	A・Z	

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,493,200	GST-CORE	ALL
ワンダー3 (チャリオット)	3,573,300	BT-TORA	ALL
ワンダー3 (ドンプル)	3,659,540	GST-CORE	STAGE-B
デスブレイド (1P)	547,300	紫楼	STAGE-7
ヴィマナ	2,449,300	BT-TORA	2-6 197%
ストリートファイターII (E.本田)	1,335,500	BT-室	ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,262,400	永田	ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,276,100	BT-TORA	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,138,200	BT-TORA	ALL

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズクエスト	3,410,500	核弾頭大怪獣 KOZUKE	1コイン 95% ALLクリア!!
ワンダー3 (ルースターズ)	25,500	オリムピッキ KOZUKE	1コイン即死! つらい!
ワンダー3 (チャリオット)	1,180,200	いつも人気がないぴな坊	1コイン
ワンダー3 (ドンプル)	414,880	多弾頭愛願動物 ぴな坊	1コイン DUKE
ラッドラリー (コース1)	2'54"387	河合 純 お盆は晴海	ノーマル設定
バーニングファイト (ネオ・ジオ)	145,900	謎の物体XX	ノーマル設定
ウイニングラン'91 (オートマ・完全1P)	2'59"499	アイルトン・ピナ (ぬらりひょんず)	3周設定
ウイニングラン'91 (マニュアル・完全1P)	2'57"283	あいるとん・ぴな (ヌラリヒョンズ)	3周設定
ウイニングラン'91 (1P・ベストラップ)	57"983	ピナクルボーイ (尖塔野郎!?)	もちろん完全1人プレイ!
ゆうゆのクイズでGOGO!	445,000	みわ	1コインALL スキップ5,000点

ゲームスポット市川店　千葉
千葉県市川市市川1-4-10　☎0473-26-1958

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト (ハガー)	3,639,150	(牛)	ALL 連付 ノーマル
クイズ三国志	9,863,200	MIRAGE-B,K(ち)	ALL ノーマル
ワンダー3 (ルースターズ)	1,409,000	ジゴロ	ALL ノーマル
ワンダー3 (チャリオット)	3,455,200	HZ.	ALL 連付 ノーマル
ワンダー3 (ドンプル)	726,600	K,O	11面 トータル
マーベルランド (イージー)	368,700	S,W	ALL 連付 ノーマル
マーベルランド (ノーマル)	1,528,030	S,W	ALL 連付 ノーマル
パンクショット	128	くろつき	ALL ノーマル
トライゴン	756,600	HZ	7-9 連付 ノーマル
ドラゴンセイバー	2,120,390	SAN	ALL 連付 ノーマル

ゲームスポット鴨川店　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,095,100	黒人カレーパンマン GST-WIN	1COIN ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,292,200	BADBOYS 永田	1COIN ALL
ストリートファイターII (E.本田)	1,315,500	BTR-室	1COIN ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,241,800	ALLPとりたいよ GST-LEA	1COIN ALL
ナイトストライカー (Tゾーン)	40,200,760	ALLパシとりたい GST-CORE	1COIN ALL
ナイトストライカー (Qゾーン)	46,321,670	BADBOYS 永田	1COIN ALL
ナイトストライカー (Sゾーン)	49,562,500	BADBOYS 永田	1COIN ALL
ナイトストライカー (Uゾーン)	38,982,960	ちょ甘だよヨーク下 GST-CORE	1COIN ALL
ナイトストライカー (Rゾーン)	53,201,100	未来から来た男だよ GST-CORE	1COIN ALL
クイズクエスト	2,432,000	鈴木	1COIN ALL

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-3424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ2	73	パーパパパ 天下の笑い物	1コイン ブーマー使用
クロスブレイズ (ノーマル・連射付)	6,998,900	がんべあファンクラブ会員はむはむ	ロイ使用 1C ラスボス
☆クイズ学園パラダイス	999,900+α	米グニー(株)，けちゃがんべあにC(会)はむ	1コインALL 以上3名の方々
ワンダー3 (ルースターズ・(連)付)	1,514,600	(みたよ)STI(た)談 KOMEGUNY(株)	ALL ノーミス ○○○なみの甘さ
ワンダー3 (チャリオット・(連)付)	4,314,300	けいちゃん(株) 帰って来いKSG!	ALL ノーミス 超〜〜○○○!
ワンダー3 (ドンプル・(連))	11,968,430	コロッケカレー byさいとーSTI(た)	25面 1コイン 来月(命)とろうかな
ストリートファイターII (春麗)	1,422,100	ZAP	ALL㋩ツメ×3 ドロー×4
ストリートファイターII (リュウ)	1,389,000	たら&ぴに(株)	ALL㋩ ドロー×約10
ストリートファイターII (ケン)	1,302,600	たら&ぴに(株)	ALL サガット ガイルのがし
ハードドライビン	268,514	AiR T,N	

ゲームインDAIEI　千葉
千葉県市川市南八幡4-1-10　☎0473-76-9764

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイター2 (1P)	83	サイレント	R.4 ブーマー使用
クロスブレイズ (1P)	3,708,000	MIRAGE-B・K(ち)	R.7 BOY使用
ビッグカーナク	249,300	MIRAGE-B・K(ち)	ALL
デスブレイド (1P)	675,700	MIRAGE-MIX(ち)	ALL P×2 ファイター使用
ターボフォース	614,500	サイレント	R.5
ストリートファイターII (春麗)	1,433,200	T.K	ALL P×22 D×7
ワンダー3 (ドンプル)	4,753,660	PAI♡	R.13
ワンダー3 (ルースターズ)	1,466,000	MIRAGE-B・K(ち)	ALL REST5
ワンダー3 (チャリオット)	3,419,900	邪魅ちゃん	ALL REST3
ハイパーオリンピック'84	454,760	黄門様コーナー愛好家 PEE(会)(員)	5周目 跳馬まで 素手でコスリ

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
DDクルー (4Pver)	250pts	万年金欠野郎! JAG-IGA	ノーマル4面 エフエフ使用
クライムファイターズ2 (4Pver)	284pts	TYRANT-ひむ	ノーマル2-EXTRA 3P使用
★キングオブザモンスターズ	1,000,510	熱血百万小僧!!EGC-神宮寺-STR	ノーマル ALL ロッキー使用
ストリートファイターII (ブランカ)	1,511,900	KSD -GACHAPIN	ALL㋩つめ×0 WKO×7
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,375,200	AOIくん	ALL㋩ たる×1のがし
レーシングビート (U・K)	3'43"77	Hを名乗るピガー出現!ピガ城ダル城	5周ALL NEWver
レーシングビート (FRANCE)	3'15"68	EXL-CYR -CBY	5周ALL NEWver
レーシングビート (JAPAN)	4'11"00	EXL-CYR -BCY	5周ALL NEWver
レーシングビート (USA)	3'43"16	EXL-CYR -CBY	5周ALL NEWver
ガンフォース (1P)	3,354,200	アイドルオタク廻谷和昭/8/18は?	ノーマル ALL

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15　☎03-3309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (チャリオット)	3,471,800	お茶パワー-浩-	ALL
ワンダー3 (ドンプル)	8,241,790	M.D.S	22面
クライムファイター2 (1P)	130	MCちゃん	EXTRA ROUND
ストリートファイターII (ガイル)	1,402,100	砂金(氏)	オールパ ツメ1 WKO×3
スーパーバレー'91 (1P)	156,780	ちょーさん! TEAM	ALL
クイズ三国志 (1P)	1,510,400	えむ，でい，えす	ALL
上海II	1,944	ひまつぶし魔王	3-2

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アクロバットミッション	364,600	MESRON	ALL
デスブレイド	462,450	NOWprinting	R6 アマゾネス 10万×3
ワンダー3 (ルースターズ)	1,449,600	X切前に抜かれる! あがわ	ALL かせぎ甘し ノーミス
ワンダー3 (チャリオット)	3,883,700	じゃっくんDNA	ALL 残3 ♡=83(連)
ワンダー3 (ドンプル)	3,401,410	つくばの住人	R11 レバーなれてきた
ストリートファイターII (ケン)	1,349,600	菅谷敏夫	ALL PERFECT×22
ストリートファイターII (春麗)	1,374,600	渡辺芳秀	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,263,600	HAA-左甲	ALL
スティールガンナー	532,110	FGK-MARY	ALL
ファンタズム	6,113,200	おば(研)MIっぷる²	ALL あと400万?

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,534,800	KOMEGUNY(株)	ノーミス残5人 ALL あと2万
ワンダー3 (ドンプル)	4,346,570	BON!/BER	16面クリア スペシャル2面
☆クイズ学園パラダイス	999,900	がんべあFC会員 はむはむ	1コインALL

ゲームセンターＩＣ砧店&千歳船橋店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	1,223,200	FINAL WAM	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,398,400	PC烏山から出張男	ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,298,400	M.T	ALL
ストリートファイターII (E.本田)	1,287,200	T³-TAR砧出張所	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,351,000	T³-WIZ	ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,101,000	抜かれたら抜き返す T³-TAR	ALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,146,000	山下たろーII世	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,106,100	小川真澄様と城山美佳子様のファン㋩	ALL
ダイナミックCC	申請者無し!!		
ファンタジーゾーン	11,581,300	COD-矢口拓II世 YSY-RRZ	4周目2面

●秋田で一番、店員も常連もバカな店だと思います。一度遊びにきてください。あと情報交換してくれるお店を捜しています。TELしてください。

★ゲームタウン(福島)

●ストリートファイターIIの対戦でダルシムやガイルばかり使う相手とやるときは，キャラ選択のときに思いきりコンパネをたたいてやりましょう。するとあら不思議。相手は，本田やザンギエフになってしまいます(エアロのみ可能)。

★PC宇都宮(栃木)

●グロブダーが入りました。1コイン3クレジットです。今，時代はグロブダー!　この号がでるころになくなってたらゴメンナサイ

★Gulliver Kumagaya(埼玉)

●当店でも月2回のペースでストII大会を行なっています。大会が行なわれているときはぜひ参加してください。大宮，桶川，上尾から大会に参加してくださったみなさん，どうもありがとう。これからも当店をどうぞよろしくお願いします。

★ゲームインDAIEI(千葉)

●去る8月4日に第3回SF II大会が開催さ

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-3362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,425,400	B,D君	ALL 残×5
ワンダー3 (チャリオット)	4,604,500	Mr.まさし君	ALL ノーミス ♡×55
クライムファイターズ2 (1P)	73	祝!!ソロデビュー 八木田 麻衣	「うるさいわねえ!!」
クライムファイターズ2 (2P)	112	グッピ～ Good-P≡	「へんねっ!! 同じー彼みーたい」
デスブレイド	944,600	ZED	ALL ワーウルフ使用
ターボフォース	444,300	祝!!ソロデビュー 羽田 恵理香	ハンサムな彼女を迷子にさせないで
☆クイズ学園パラダイス	999,900＋α	STER	ALL

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-28-13　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,472,300	AQUA-MUL-Y,S	1コインALL P=22 爪×1
ストリートファイターII (春麗)	1,422,400	Ele-Knight	1コインALL P=20
ストリートファイターII (ブランカ)	1,348,000	AMP	1コインALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,345,600	一般人ゲーマー REN	1コインALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,274,400	舞蝶純一	1コインALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,237,800	S･･	1コインALL
ストリートファイターII (E,本田)	1,203,600	T³-TAR 田無出張所	1コインALL
ストリートファイターII (ケン)	1,152,100	D-Solder	未クリア
ワンダー3 (ルースターズ)	1,449,900	S･･	1コインALL ノーミス
ワンダー3 (チャリオット)	3,789,200	S･･	1コインALL ノーミス

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,563,200	惜しいっ! (あと3万) YMP-JIN	ALL,(連) ノーマル設定
ストリートファイターII (ケン)	1,454,100	討つべし。LEA (タルおとし。)	ALL,(連) ノーマル設定
ストリートファイターII (リュウ)	1,420,600	遂に……LEA	ALL,(連) ノーマル設定
ストリートファイターII (春麗)	1,405,200	uga	ALL,(連) ノーマル設定
ワンダー3 (ルースターズ・1P)	1,532,300	G,M,C 田中	ALL,(連),残5 ノーマル設定
ワンダー3 (チャリオット・1P)	4,435,900	AKR	ALL,(連),残5 ノーマル3段
パロディウスだ! (ツインビー)	1,471,500	コナミ撃ち返しゲーファンクラブAKA	2-6 ノーマル4段
テキパキ	1,344,250	ひまつぶしゲー。YMP-JIN	レベル180 ノーマル設定
クイズクエスト (1P)	1,383,500	スターブレード超燃え予定の店員茉	1C,ALL 700万は出ない。
ゴーリーゴースト (1P・Z1P)	303	町田より遂に来店! (笑) KIA氏	スコアラーの方々お待ちしてます。

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ランバート (中級)	21,487	Ⓗ	4面
ワンダー3 (ルースターズ)	1,511,000	SID-池沢	残×5
チャイナタウン (プロ)	334,300	かまさん	LV56 EASY
ウイニングラン'91 (MT)	1'59"283	CHAT-ずるずる	1'01"133 0'58"150
ガンフォース (連射付)	1,982,600	SID-池沢(秘)	1コインALL
コットン (連射付)	1,867,450	橋本隆雅	2-6
オーダイン (連射付)	1,188,920	下関ふぐじろう(暑)	残クリスタル 711,700
ボスコニアン	695,280	中野繁幸	36面 5機イージー

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,504,800	星白金あつし夫	ALL 残×5
ワンダー3 (チャリオット)	4,134,700	QUE-ファジーな EMILY	ALL 1ミス
ワンダー3 (ドンブル)	2,673,910	山口ABF-JAM	8面
ゴーリーゴースト (ZAP君使用)	472	S" USE-LIE	ALL
デスブレイド	436,350	H,U (やっくん)	ALL ゴーレム使用
クライムファイター2	95	星白金あつし夫	5面
ターボフォース	1,062,200	DRM・(夢)らじあめ	2-2
クイズ三国志	8,300,900	KKKだよ～ん	ALL (劉備)
ストリートファイターII (リュウ)	1,411,900	H,U (やっくん)	WKO×10 つめ×1
ストリートファイターII (ケン)	1,372,700	FACT	ALL

ファンタジアキャロットたまプラーザ店　神奈川
神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8　☎045-903-4056

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ドンブル)	4,133,910	VFR	23面 輸出ver
ストリートファイターII (E,本田)	1,304,800	K,IKEDA	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,439,100	斎藤 武士	ALL P×27
ストリートファイターII (ガイル)	1,228,500	M,I	ALL
ゴルフィンググレイツ	−3	NA6CE	
パロディウスだ! (ビッグバイパー)	1,856,700	SIT-パロ(研) M,K	2-4 連付
パロディウスだ! (ツインビー)	1,581,000	NGL-EIL	2-6 連付
クロスブレイズ	6,267,700	ラスボスおはってる	ALLロイ使用
☆クイズ学園パラダイス	999,900	NOVIE(だ)	ALL カンスト
雷牙	2,331,420	八田 友江さんに捧ぐ (鍋)GED	ALL 残8

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,569,700	たかーし (鍋)	ALL 4UP＋57
クライムファイターズ2 (4Pバージョン)	3周目6面	とおく (まさし君の白髪を抜く会会長)	463点 ホーク使用
デスブレイド (アマゾネス)	773,150	KSD-GACHAPIN	ALL P×3
★コットン (1周)	1,670,010	COT(研)-VER-INAPH(鍋)	ALL,1ミス,S×6
ストリートファイターII (E,本田)	1,555,900	TYRANT-ひむ (同副会長)	ALL D×17
ストリートファイターII (ケン)	1,524,800	Ⓔ星白金-HIR (タルミス)	ALL D×31
ストリートファイターII (春麗)	1,311,300	SNK	ALL
ワンダー3 (チャリオット)	2,469,400	ばんせー君	7面
ワンダー3 (ドンブル)	8,407,330	梅森君早く東京へ遊びに来いbyタカ	24面
ストリートファイターII (ブランカ)	1,577,500	来なかったら例の極○○顔バラすぞタカ	ALL D×24

プレジャーキャッスル&YOU 2　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (チャリオット)	4,703,900	Mr.まさし君 (政治を志す男→政志!!)	ALL,残6,連射付 ノーマル3機設定
★ワンダー3 (ドンブル)	14,870,240	CHAT-ああるじーぶー (業界最大手)	ALL,残3 ノーマル3機設定
サンダークロスII (1P・RED)	4,926,580	アイアムビガー!? EXL-星白金HIR	6-5,連射付 ノーマル3機設定
★クロスブレイズ (ロイ)	7,595,200	「いやも～腹立つなぁ」ⓀCYR-さとー君	ALL,残0 ノーマル3機設定
レーシングビート (日本)	4'01"19	タクネー大好きCRT-JAG-WOP	ALL,NEWバ ノーマル設定
レーシングビート (フランス)	3'15"68	マン練バードキック!!ⒺRVS-MAX	ALL,NEWバ ノーマル設定
クイズクエスト (1P)	5,388,000	(円)に洗脳され中!! EXL-AFC-T'	1C・ALL ノーマル設定
★ストリートファイターII (ブランカ)	1,604,500	すごいよⓌ氏EXL-LIE-FER夫	ALL,連射付 ノーマル設定
ストリートファイターII (ガイル)	1,701,800	EGC (末) POW (ブランカ市場参入中!)	ALL,連射付 ノーマル設定
★パンダイク (1P)	2,938,120	下駄を鳴らして奴が来るMr.しおしお君	ALL,残0,連射付 ノーマル3機設定

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,178,100	LI	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ダルシム)	1,221,100	ARCH MAGE WARDNA	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,120,500	JOCX-TV II (フジテレビ)	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ガイル)	1,271,700	サマーソルトで手首が痛くなった男!	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (春麗)	1,394,700	強いぞ!おねいちゃん	ALL ノーマル設定
ワンダー3 (ルースターズ)	1,281,600	GYU ギュッ ギュッ ギュ～	ALL 残×4 ノーマル設定
ワンダー3 (チャリオット)	1,835,200	You吉くん	5面 ノーマル設定
ワンダー3 (ドンブル)	1,555,550	(技)中村	15面 ノーマル設定
クロスブレイズ (1P)	715,800	ARCH MEGE WARDNA	3面 ロイ使用 イージー設定
バーニングファイト (1P)	193,950	ポコペン佐藤	ステージ4ビリー イージー設定

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,428,600	GSP-GOD	ALL ノーマル
ワンダー3 (ドンブル)	9,009,840	SEP-FECT-T,E	20面 ノーマル
ワンダー3 (ルースターズ)	1,563,400	SEP-FECT-T,E	ノーミス,残5 ノーマル
ワンダー3 (チャリオット)	3,604,100	GRANDISちゃん	ノーミス,残4 ノーマル
デスブレイド (1P)	545,700	GRANDISちゃん	ALL,ゴーレム使用,ノーマル
☆クイズ学園パラダイス (1P)	999,900	S,Y	ALL ノーマル
クライムファイターズ2 (1P)	79	BOO	4ステージ ノーマル
クイズ三国志 (1P)	7,144,100	M,Hはにゃ	ALL ノーマル
ヴィマナ (1P)	10,137,830	FOX	ALL ノーマル
ターボフォース (1P)	717,400	GARGOYLE	6R ノーマル

ゲームセンターUFO　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (ダルシム・(連))	1,628,900	バルログはマブダチ FGK BIG-K	Ⓟ×ALL D×31 爪×8
☆ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,601,900	えーい!明日が…あるかなあ?BT!	3万1ケ落とし D×26 爪×1
★ストリートファイターII (春麗・(連))	1,561,800	FGK-IJO-半ケツ愛好会 乱丸	Ⓟ×ALL D×26 爪×4
ストリートファイターII (ガイル・(連))	1,541,600	インターナショナル日本オタク連盟 (乱)	3万1ケ＋タル(落) D×16 爪×1
★ストリートファイターII (ケン)	1,541,300	FGK-IJO-乱丸	Ⓟ×ALL D×28 爪×2
★ストリートファイターII (リュウ)	1,510,800	以上!	Ⓟ×ALL D×26 爪×1
ストリートファイターII (ザンギエフ・(連))	1,440,900	赤い人妻と呼ばれた男NARC・IZA	Ⓟ×ALL D×15 爪×①
ワンダー3 (ルースターズ・(連))	1,509,800	旭町冷かけ納豆そば愛好会会員・BT!	1cALL 服×3,残×5
ワンダー3 (チャリオット・(連))	4,260,000	Zix-silver	1cALL 鎧×1,残×5
ワンダー3 (ドンブル)	3,188,950	稼ぎがぁ・つ・す・ぎ♡URX-BT.	1cR-11

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アクロバットミッション (1P・(連))	685,900	MST	ALL ノーマル設定
ワンダー3 (ルースターズ・(連))	1,526,900	MST	ALL 残×5 ノーマル設定
ワンダー3 (チャリオット・(連))	4,301,800	(や)&(き)	ALL 残×5 ノーマル設定
ワンダー3 (ドンブル)	8,117,200	RAG-T-TEM	ラウンド18 ノーマル設定
ゴルフィンググレイツ (ベテラン使用)	−21	RAG,T-TEM	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (リュウ・(連))	1,446,500	かまし	ALL ツメ・0 P×22
ストリートファイターII (ケン・(連))	1,387,100	かまし	ALL ツメ・1 P×21
ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,536,400	N,ARC-IZA	ALL ツメ・0 P×22
ストリートファイターII (春麗・(連))	1,507,200	FGK-乱丸	ALL ツメ・5 P×21
ストリートファイターII (ザンギエフ・(連))	1,468,900	N,ARC-IZA	ALL ツメ・0 P×22

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	1,383,300	お兄ちゃんやめて! SUR-ビガー	1Coin ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,386,300	SKY・SHARと・ZVU	パーフェクト ALL
クイズ三国志 (劉備使用)	4,265,300	ERR	94.5% ALL
ヴィマナ (1P)	10,000,000＋α	RNDT	連射付き。
クイズ学園パラダイス (ギャラリーなし)	626,800	親衛隊に返り討ち夫あー	ALL 見切りが全てだ!!
ワンダー3 (1P・チャリオット)	2,875,900	T,北地GO	1Coin ALL
ダイナミックCC	入荷しました	大野氏，残念ながら敗れる。又の挑戦を	リターンマッチにお待ちしてまーす
クロスブレイズ	入荷しました	金太，釣りに行きたこう。入間川はだめ	いね。名栗川へ行よ。 Gan
クライムファイターズ2 (4P仕様)	入荷しました	最近この店は，クイる。大変だね，ER	ズ物が多い気がすR君
あしたのジョー伝説	入荷しました	それと，はやくローやりたいよー! 頭	スタの新しいのが張れナムコ!?

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパン	931,600	Wendy	L.99 ALL
雷電	4,098,910	かき	2-4

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,264,400	ANDET-H,T	ノーマル ミス多し
ワンダー3 (チャリオット)	3,393,000	ANDET-H,T	ノーマル,ミス多し
サンダークロスII	860,950	ANDET-H,T	ノーマル,1周目 初プレイ
ストライクファイター (ヒット465)	123,369,580	高飛車リーギ	ノーマル 13ステージ
ラッドラリー	全4コースALL	ANDET&㊉の方々クラF2もえ中。	ノーマル,ALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,271,800	小野みーな	ノーマル,ALL P×19
ストリートファイターII (春麗)	1,267,800	C,N,A	ノーマル,ALL P×20,ツメ1
ストリートファイターII (E,本田)	1,222,300	ANDET-H,S君	ノーマル,ALL P×19
ストリートファイターII (リュウ)	1,237,700	小野みーな	ノーマル,ALL
クロスソード	4ステージボス	ANDET-SYO ㊉	ノーマル,ALL 買い物なし

れました。今回は真の勇者決定戦士ということで，使用キャラクターは，リュウとケンに限定し，さらに投げ技も1ラウンドにつき1回限り使用できるというシビアなルールで行ないました。決勝戦は，フルセット，フルゲーム，フルラウンドによる決着となり白熱した試合でした。

★ゲームスポット鴨川店(千葉)

●ゲームランドスバルの方々へ。7月21日の来店ありがとうございました。

★PC経堂(東京)

●当店は小田急線経堂駅より農大通り商店街を歩くこと350メートル。少し駅より離れていますが年中無休で営業しておりますので，お気軽にご来店ください。

★PC駒沢(東京)

●先月は，当店の手ちがいでハイスコアが送れませんでした。これからこのようなことはないと思います(本当か?)。先月スコアをだされた方どうもごめんなさい。

★ゲームセンターIC砧&千歳船橋(東京)

●「S.FII10円チャリティー」すべて24時間テレビに送りました。参加者のみなさんありがとうございました。秋にまたアンケート・サ

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(春麗)	1,445,200	HAG	ノーマル,ALL P×22
ストリートファイターII(リュウ)	1,331,700	K,M	ノーマル,ALL P×21
ストリートファイターII(E.本田)	1,319,500	RAG	ノーマル,ALL P×20
ストリートファイターII(ブランカ)	1,305,800	HAG	ノーマル,ALL P×19
ストリートファイターII(ダルシム)	1,302,900	FW-ひゅ	ノーマル,ALL P×22
キングオブザモンスターズ	472,660	HAG	ノーマル,ALL
コットン(1周目)	838,100	CDL-FZR	ノーマル,ALL 2ミス
ブラックハート	801,300	時間切れ!あずき丸	ノーマル 8ステージ
ライガ	2,052,760	あずき丸	ノーマル ALL
エスケープキッズ	ステージ31	Y.K	ノーマル 1クレジット

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3(ルースターズ)	866,600	春日期兵-NRPG 奇蹟が連発!!	1コインALL
ワンダー3(チャリオット)	1,283,600	CHECK!! -KEN	5面 ボス サジタリアス
ストリートファイターII(リュウ)	901,600	I,Y	③×5 ⑤×1 ⑧×1 ALL
ストリートファイターII(E.本田)	1,312,300	K,Y和	③×13 ⑤×6 ⑧×2
ストリートファイターII(春麗)	1,360,600	S,Y,L	③×13 ⑤×6 ⑧×2 ALL
ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,118,100	KUMA-Ⓚ³	③×7 ⑤×5 ⑧×2 ALL
ウルトラマン	1,090,750	KOU 次はゴジラか仮面ラ	1コインALL イダーだっ(笑)
ライガ	1,836,020	けっこーきますよ(?) FNL-KWAO	1コイン 2周 ALL
穴ウメ通信(またかっ)	ストII残4人 記録変更ナシ	クロスソード、忍者子供達(ニンジャキ	ッズ、笑)バーニングファイト入荷

プレイランドナムコジャスコ大町店　長野
長野県大町市九日町2502 ジャスコ大町店内　☎0261-22-8029

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ2(ブーマー)	74	m・K	
ワンダー3(ルースターズ)	368,000		
ワンダー3(チャリオット)	310,300	AIR	
クイズ三国志	485,700	ARI	75.0%
サンダーフォースAC	1,871,050	いとうしゅんいち(小学4年生)	オールクリア
ファンタズム	429,700	Shi	4面前半
クロスソード		申請者なし	
クイズ大捜査線(1P)		申請者なし	
EDF	225,600	LYM	2面
プラスアルファ		申請者なし	

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(ケン)	1,492,100	FGK-乱丸	ALLⓅ ツメ2 Ⓓ×?
ストリートファイターII(ガイル)	1,512,500	プロフェッショナルレスリング藤原組[illegible]	ALLⓅ ツメ1 タルミス Ⓓ×12
ストリートファイターII(ダルシム)	1,404,100	AMP-バルログ調教中-SOH[illegible]	ALL Ⓟ×21 ツメ4 Ⓓ×11
ストリートファイターII([illegible]・春麗)	1,424,200	春麗濃縮100%(ナ)(テ)(ィ)(ア)[illegible] らんまる	ALLⓅ ツメ1 タルミス Ⓓ×10
ストリートファイターII(リュウ)	1,471,500	J・鶴田vsB・ベイダー戦希望!![illegible]	ALLⓅ ツメ1 Ⓓ×16
アクロバットミッション(1P)	451,100	みつめていいよのポスターをもらう男Ⓚ	5面ボス ノーマル設定
ワンダー3(チャリオット)	3,356,200	佐藤愛子にメロつす JRK-[illegible]	ALL 残×2
デスブレイド(1P)	535,050	大川UFOIN東京ドーム!!光の戦士[illegible]	ALL パーフェクト×1
ワンダー3(ルースターズ)	1,424,700	リボン最高っす DRK-[illegible]	ALL ノーミス 1up×4
クロスブレイズ(1P・ロイ)	770,800	巻ゴリ	3面 ノーマル設定

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(リュウ)	1,334,200	ADL	ALL
ストリートファイターII(ケン)	1,332,000	ADL	ALL
ストリートファイターII(ガイル)	1,123,200	ADL	ALL
ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,124,800	ADL	ALL
ストリートファイターII(ダルシム)	1,153,400	ムシくん	ALL
クイズ三国志	1,134,800	ANP	75.7%
ワンダー3(ルースターズ)	975,100	C&P-おたっキー	ALL
ワンダー3(チャリオット)	3,905,300	ANP	ALL

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴルフィングダグレイツ	−8	SOS	ALL
サンダーゾーン	3,100	YOUNG	ALL
ヴィマナ	639,110	ジョンマクレーン	
ワンダー3(ルースターズ)	380,100	T-1	ALL
ワンダー3(チャリオット)	2,394,321	ジョンマクレーン	
ワンダー3(ドンブル)	1,245,100	T-1	ALL
コンバットライブス			
エスケープキッズ	20:18	AAA	ノーマル
EDF	790,240	ジョンマクレーン	
バーニングファイト	833,210	GORO	2面

ゲームセンター遊　新潟
新潟県新潟市弁天1-3-6　☎025-246-7720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(ブランカ)	1,502,100	ARRφW-FAI	DKO×9 ALL [illegible]
ストリートファイターII(ダルシム)	1,414,700	AMP-SOH[illegible]	DKO×21 ALL [illegible]
ヴィマナ(1P)	20,000,000+α	AMP-ヒマ人-SOH	12-6でやめた [illegible]
ヴィマナ(2P)	20,000,000+α	VAL-ZIV[illegible] ARRφW-4[illegible](あ)	11-3でやめた [illegible]
ワンダー3(ルースターズ)	1,121,000	ARRφW-Y,S GIGAⓇ	ALL ノーマル
ワンダー3(チャリオット)	3,805,900	ZERO	ALL [illegible]
ワンダー3(ドンブル)	3,292,550	姫乃樹	ノーマル 11面
スラップファイト	2,914,450	VAL-スケルトン いっしー②	エリア255+α
1943改	3,861,860	VAL-ZIV[illegible]	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3(ルースターズ)	1,241,200	γ-ROUTE あずれん	ALL 残×3
ワンダー3(チャリオット)	3,950,400	NARC-U11-紫龍姉さま♡	ALL 残×4
ワンダー3(ドンブル)	2,995,310	FUZZY-LUX	11面
テキパキ(1P)	1,409,700	NARC-U01-田村のおじさん	爆×7
コットン(1P・連射付)	2,477,230	NARC-U11-ムラっ♡	2周ALL! 1ミス S×6
デスブレイド(1P)	527,950	NARC-U11-ムラっ♡	7面 点数優先
デスブレイド(1P)	362,250	NARC-U11-ムラっ♡	9面 面数優先
ハットトリックヒーロー(1P)	25	NARC-U06-TMN未来路RAY	ALL!
ストリートファイターII(リュウ)	1,376,100	えむてい(ゴミ)	ALL!
クラックダウン(1P)	3,307,651	YAM	ALL また来てね♡

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎054-251-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3(ルースターズ)	1,350,500	WAD-MKT-TYO	ALL 残×4
ワンダー3(チャリオット)	4,139,000	WILL-WAD-水無月	ALL 残×4 酸欠死×1
ワンダー3(ドンブル)	5,264,410	WILL-WAD-水無月	STAGE 18 ちょっとつらい
デスブレイド(1P)	347,600	H.A	STAGE 8
クイズ三国志	7,864,100	カレーバカ子 ACE(井)	95.8%
出たな!!ツインビー	3,652,350	他店で410万クリア VMT-RED	STAGE 2-6
コットン	1,014,790	WAD-NKM-NOR	Al とりあえず,百万
ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,234,800	Mr Y,N	ALL まだいける
ストリートファイターII(ガイル)	1,227,700	三島からきた Mr Y,N	ALL さいあく
ストリートファイターII(E.本田)	1,199,200	JBP(てらもん)	ALL 以上

ゲームイン金沢　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(ケン)	1,402,300	J-だうだう-JOE	ALL オールパ D×7
ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,282,900	KRT-KOS16万を返せベガ〜	ALL P×19 D×9
ストリートファイターII(ブランカ)	1,411,700	IKD-ビビビビビビビビ[illegible]	ALL P×20 D×11
ダイナミックCC	±0	プロゴルファーB.J	ALL
クイズ三国志	4,170,600	だうだう	ALL呂布→趙雲 90.6%
☆クイズ学園パラダイス	999,900	エッチブリバリLZ T-ハッキョン(よ)	ALL 6面カンスト Mの方
デスブレイド	657,900	人間五十年信長様はルビンスキー	ALL P×2 ゴーレム使用
DDクルー	246	KRT-KOS	R.4 エフエフ使用
ファイナルファイト	3,904,590	ブルーリボンⓂ	ALL ガイ使用
パウンドフォーパウンド	378,846,000	人間五十年昇龍拳はルビンスキー	ALL スピードボクサー

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆クイズ学園パラダイス	999,900+α	TKM-[illegible]だ!! FGD-R CrB	ノーマル ALL おめでとう!!
クイズ三国志	9,999,999+α	T・PAC-BBC	ノーマル ALL 劉備→劉禅
クロスブレイズ	6,770,800	T・PAC-KAI	ノーマル 7面
クライムファイターズ2	94	R.N	ノーマル 5面 ブラッド
ゴーリーゴースト(1P)	462	Tiny-MID	ノーマル ALL 通のみゲームだ!
ゴーリーゴースト(2P)	722	KLM&Y.Y	ノーマル ALL ばんざ〜い
ワンダー3(ドンブル)	1,385,530	T・PAC-Y.Y	ノーマル 1面 [illegible](関係ない)
ゴルフィングダグレイツ	−19	Tiny-MID withジャンボ	ノーマル ALL イーグル6回
ストリートファイターII(リュウ)	1,413,400	T・PAC-Y.Y	ノーマル ALL D×8 ツメ×2
ストリートファイターII(春麗)	1,434,100	KWR	ノーマル ALL W×5 ツメ×0

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(ブランカ)	1,385,200	RADあと1回	ALL PF×21
ストリートファイターII(E.本田)	1,292,000	AX	ALL
ストリートファイターII(ダルシム)	1,285,400	チャレハイ参加者増えてほしい担当(お)	ALL PF×20
ストリートファイターII(ガイル)	1,272,700	天ざる大盛り	ALL PF×20
ストリートファイターII(リュウ)	1,272,900	BAR	ALL
ワンダー3(ルースターズ)	1,363,000	RAD	ALL 残×5
ワンダー3(チャリオット)	3,621,500	SAC(チ)(ャ)これで終り	ALL 残×6
ワンダー3(ドンブル)	3,956,090	SG-コシケで哲ちゃん-ELF	
ヴィマナ(1P)	6,016,630	AX	461%
DDクルー		4人同時プレイ用筐体入荷	当店はすべて、ノーマル設定!

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デスブレイド([illegible])	754,050	GOR-NZM	ALL ノーマル 牛使用 P×3
☆クイズ学園パラダイス	999,900+α	謎の県工3年電気科セガ部一同	ALL 1コイン カンスト
DDクルー	352	KRT-洗脳された男-KOS	ノーマル R6 F.F使用
★ワンダー3(ルースターズ・[illegible])	1,617,000	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL ノーマル 残×6
ワンダー3(チャリオット・[illegible])	4,265,600	すさまG-ARIES(よ)	ALL ノーマル 2ミス
ワンダー3(ドンブル・[illegible])	3,466,740	SOU.	14面 ノーマル 電源パターンなし
ストリートファイターII(リュウ・[illegible]無)	1,496,300	FGK-VIRGO	ALL ノーマル オールパ D×18
ストリートファイターII(E.本田・[illegible])	1,500,000	GOR-ISD(ち)	ALL ノーマル オールパ D×7
ストリートファイターII(ケン・[illegible])	1,439,500	すさまG-ARIES(よ)	ALL ノーマル P×21 D×16
ストリートファイターII(ザンギエフ・[illegible])	1,419,200	GOR-ちょとのび太(ラ)	ALL ノーマル P×21 D×12

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズ三国志(曹操)	344,900	ANC	1コイン
クイズ三国志(劉備)	207,000	EPT-ラッキースター・HS	1コイン Jシストなし
ストリートファイターII(ケン)	1,156,200	ANC	ALL
ストリートファイターII(ザンギエフ)	958,400	JOE	ALL
ストリートファイターII(ブランカ)	1,088,500	GIL	ALL
ストリートファイターII(ダルシム)	1,055,200	EJX-KA	ALL
ストリートファイターII(E.本田)	1,243,600	MAS	ALL
ストリートファイターII(ガイル)	1,280,400	MAS	ALL
スーパーバレー'91	114,200	TOROU	
ターボフォース	500,700	MAS	5面

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーゾーン(1P)	6,214	TSTのや	ALL
ファイナルファイト(1P・コーディ)	2,912,650	GAT	ALL
マジックソード(1P)	12,659,418	GAT	1コインALL イージスト
トライゴン(1P)	1,986,130	近々バイクを買う予定! YMK	2周ALL 1UP×1
剣豪(1P)	2,353,200	龍炎狼牙	ALL
スノーブラザーズ(1P)	2,191,550	by ABe	ALL
アウトラン(Dコース)	4'40"93	D.Cクリアおめでとう記念 斬友会	ALL
モンスターランド(スコアのみ)	6,558,050	MEB(成田)	ALL
DDクルー(1P)	69	斬友会発足記念特別会長?中ぢま晃君!	2面のボス
ガンフロンティア(1P)	732,650	HDK	ALL

ービスやりますのでよろしくお願いします。

★ゲームスポットイーグル(東京)

●今月から掲載させていただくことになりました。魔界村やMr.Do!などもありますので一度よってみてください。

★東久留米CH(東京)

●ハイスコアは盛りあがっていませんが，のんびりしたゲーム・センターです。遊びにきてちょーだい。

★ゲームセンターコバIII(神奈川)

●当店にストIIが4台あります，毎日，熱いバトルが繰り広げられています。

★プレイランド長岡(新潟)

●県外，市外からも，多数ご来店ありがとうございます。これからもNewゲームやめずらしいゲームをどんどん入れていきます。

★プレイランド柏崎(新潟)

●めずらしいゲーム，オールド・ゲーム，海外バージョンなど，どんどん入荷中！サンダーブレードも入荷。

★ゲームインカナザワ(石川)

●ただ今，当店ではエッチブリバリ友の会の会員を募集しております。くわしくは当店まで。

天野スポーツのゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (E.本田)	1,230,100	大阪名物バナバナバンチャー-byジョージ	1コインALL
ストリートファイターII (春麗)	1,341,800	EXP-SIN タルのガレ	1コインALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,254,700	アバラバア	1コインALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,212,400	オレだよオレ	1コインALL
スーパーフォーミュラ	5'57"856	by肉まんまん太郎	1コインALL 27ポイント
USネイビー	2,299,130	Hawkins	1コインALL F18ホーネット
バンクショット	100	S,S	1コインALL
パウンドフォーパウンド	455,369,000	AMN	1コインALL スピードボクサー
スペースガン	523,260	DAN	1コイン,5人も殺してしまった
プラスアルファ	10,000,000+α	MRI㋿ "ひまつぶし"	1コイン7-6で達成残10

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファイターズ2 (1P・ブラッド)	261	EAST-MAX㊮	2-5
クイズ学園パラダイス	737,600	PAL	1コインALL
ワンダー3 (ルースターズ)	1,466,500	ナスカの地上絵	1コインALL 残5
ワンダー3 (チャリオット)	3,826,800	このクソ虫野郎が!! RX.	1コインALL 1UP×3　残2
デスブレイド (1P・ゴーレム)	544,750	行けゴーレム! RX.	1コインALL
テキパキ	1,033,600	岐阜の山崎恭子さんお元気ですか?　奨	LV158 10万×6
ストリートファイターII (ブランカ)	1,284,300	EAST-RVV㊮ ショーに行くぞ!	ALL P×18
ストリートファイターII (E.本田)	1,285,300	8大用語がライバル RX.	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,359,900	破裏拳ポリマー! RX.	ALL ツメ×1
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,335,600	全部飲むんだ! RX.	ALL 3万×2のがし

アミューズ&レストメイヨー　兵庫
兵庫県姫路市駅前町222 駅前第一ビル　☎0792-22-7210

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボフォース	1,084,500	焼肉べろちゃん	2-3
クイズクエスト	1,145,300	FZR㊙㊕	ALL95%
☆クイズ学園パラダイス	999,900+α	よーさん（関西弁）	ALL
ワンダー3 (ルースターズ)	1,258,500	shuffle-典子	ALL 残4
ワンダー3 (ドンプル)	3,545,140	ストII大会4回戦負け　LACへ3	R-13
デスブレイド	292,500	ばばばばばばばばうううううううううう	7めん
クイズ大捜査線	104,100	ウルトラクイズ出場 R・T-MAP	ドームでさいなら
ストリートファイターII (ケン)	1,295,300	STR-UTM	ALL 12-6-2
ストリートファイターII (春麗)	1,425,500	ADCやしゃ㊥	ALL 13-6-2
ストリートファイターII (ダルシム)	1,315,900	FZR㊙㊕	ALL 12-6-2

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライクファイター	138,929,810	EXTENDII-帝㊖	ALL 残0 HIT620
ターボフォース	1,056,300	サンダードラゴンはまだ?E,T/㊖	2-2ボス ボスが切れていた
クライムファイターズ2 (ブーマー)	99	えふえふぢぇい! (FFJ)	5面エレベーター
クロスブレイズ (ROY)	1,569,900	Monotone	6面Boss あーはりあいのない
デスブレイド (ファイター)	561,300	FFJ	ALL P×1
デスブレイド (ミノタウロス)	638,850	FFJ	ALL P×2
デスブレイド (ドラゴン)	533,850	俺のゲロでも喰らえ〜怒号火㊖戦車バカ	ALL P×1 0点技なんてやだ
ワンダー3 (ルースターズ)	1,446,900	ジーム	ALL 残5
ワンダー3 (ドンプル)	3,870,870	EXTENDII-帝㊖	14面 久しぶりにやった
☆クイズ学園パラダイス	999,900	JJY㊖,ブッシー板垣,MAP君ゴメン!	ALL 当店3名

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴーリーゴースト	433	右手で「グうーっ!!」木島屋	ALL ノーマル
ワンダー3 (ルースターズ)	1,512,700	DC-160A まえしまかな♡"	ノーミスALL㊙ ノーマル
ワンダー3 (チャリオット)	4,427,900	GOL㊣	ALL㊙なし ノーマル
ラッドラリー (1P・RAIN)	2'54"887	一番目でKANE"	1レース目ゴール ノーマル
ターボフォース (旧バージョン)	1,084,700	ター坊 N.H㋨	2周目3面 ノーマル
★スティールガンナー (1P側)	942,980	指がピクピク NSG-KOU㋨	ALL 93.1% ノーマル
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,365,000	コザック大名NEC	ALL DK×19 ノーマル
ウイニングラン'91 (マニュアル)	1'59"166	MOV-ばくす㊞	2周設定ゴール ノーマル
ブロクシード (スコア部門)	999,999+α	ISP.	㊙Lv.42で違 ノーマルL.282
ワルキューレの伝説	1,889,820	にせトランクス㊣	ALL ノーマル ボーナス30万

ゲームスペース姫路店　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,175,800	来月こそ春麗150万 ADCやしゃ㊥	ALL㊙なし 3ミスSUR入会
ワンダー3 (チャリオット)	3,220,300	来月こそ400万の T・X-UPAだ!	ALL㊙なし 2ミス
ワンダー3 (ドンプル)	1,911,370	ドンプル③㊥㊥ ADCやしゃ㊥	9面　1UP×3 これからハマる
ストリートファイターII (ブランカ)	1,385,500	SUR入会希望者の T・X-UPAエロ	ALL㊙なし 3×12 5・8金
テキパキ	1,191,120	するヒマがない! LAC-HERO	LV146 D×7
1941 (1P)	12,376,900	SUR-さぶ㊖ T・N	ALL もうちょっと
クイズ三国志	4,750,600	AZT	ALL キャラ不明
クイズ大捜査線 (1P)	91,700	おなじみロリコン㊚ R・T-エロMAP	不明 カメオタク しみず○ろ○み君
バーニングファイト	183,650	もりそばとはなんや もりそば㋫㋗不明	3面中ボス デューク使用
グラディウスIII (B-FF)	1,173,950	㊖神戸から来た!㊖ 天馬㊑	2周目10面 全ノーマルです

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,125,000	㋐	ALL,残×2 ノーマル設定
ワンダー3 (チャリオット)	3,333,400	アウトラン同好会-LUE	ALL,残×5 ノーマル設定
ワンダー3 (ドンプル)	3,347,620	㋐	14面 ノーマル設定
クライムファイターズ2 (1P)	87	Now!=野尻	4面,ブーマー 2Pver,ノーマル
クイズ学園パラダイス	999,900	退社した男さん	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ガイル)	1,242,600	Now!=野尻	ALL,※連射,PB×18 +3,ノーマル設定
ストリートファイターII (ケン)	1,340,800	HCM-鎌倉	ALL,※連射,PB×22 +3,D×2,インド
ストリートファイターII (春麗)	1,447,200	でしでし君	ALL,※連射,PB×ALL,ツメ1,インド
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,368,900	Now!=野尻	ALL,※連射,PB×20 +3,D×2,インド
パロディウスだ! (ペン太郎)	1,351,700	てまくん	2-3,※連射,マニノーマル設定

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (E.本田・連付)	1,597,900	CYCLONE-HURRICANE	ALL D×23 爪×3
ストリートファイターII (ブランカ・連付)	1,557,400	WKO友の会下僕3 大宮島Xenom㊥	ALL D×18 爪×1
ストリートファイターII (ケン・連付)	1,413,600	ゼンザイン　MIG	ALL D×12 P20 爪×3
ストリートファイターII (春麗・連付)	1,466,600	CYCLONE-KIW	ALL D×9 爪×2
出たな!!ツインビー (連付)	4,482,800	ベジータ㊣ (息子ができた!)	全2周クリア 初来店よゆう
天地を喰らう (趙雲・連付)	5,728,000	CYCLONE-よゆうKIW	ALL 金×6 シェー
天地を喰らう (張飛・連付)	5,756,200	CYCLONE-まじかよ KIW	ALL 金×5 2面終3時40万
ブラックハート (連付)	1,162,700	NOE'	2-3 ムズいっす
パロディウスだ! (ビッグバイパ・連付)	参考得点 1,860,000	SDI-BOSTON	1周目の得点 191万は出る!
クイズ三国志 (劉備)	参考得点 9,890,000	なんでやねん	ALL

ゲームセンターピノキオ&ラボス　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5684

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,304,800	おいしいバイト中 (SVR-EPO㊖㋺)	ALL 残4
ワンダー3 (チャリオット)	4,173,500	トータル5万回だ〜 SVR-WIZ㋹㋹	ALL 残5　残♡×51
ワンダー3 (ドンプル)	4,716,750	確認したよ。SVR-LAC	R-15
ウルトラマン	1,267,830	ついに常連さんに。MGZ氏（激ウマ）	完 全機種㊙なし ノーマル設定
スティールガンナー (ガルシア)	612,620	ついに60万だぜ!! SVR-ZED	ALL 80.8%
ストリートファイターII (リュウ)	1,323,000	努力と根性だ!! 謎のコーチ MR.X	ALL
ストリートファイターII (E.本田)	1,382,900	V10には負けん SVR-RYAN㊥	ALL 14-6-2
ストリートファイターII (ガイル)	1,376,500	えるる氏すげ〜!! SVR-TUN㊥	ALL 14-5-2
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,243,400	SIG-NEF-RAS	ALL 12-4-2
デスブレイド (ファイター)	312,400	いつの間にか加盟 SVR-RYAN㊥	LV.7 P×1

キャノン最前線　愛知
愛知県名古屋市昭和区華人町7-11　☎052-834-2600

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,706,300	GUN人は役者さん!! GAC-えるる	ALL ノーマル PB×22
ストリートファイターII (E.本田)	1,421,700	只今本田修業中!! IML-PET	ALL ノーマル PB×22
ストリートファイターII (リュウ)	1,396,400	K,M㊎	ALL㋩ノーマル ツメ×1
ストリートファイターII (ケン)	1,275,100	WTMⒷ	ALL ノーマル
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,144,500	WTMⒷ	ALL ノーマル
ターボフォース (1P)	665,800	ブランカは俺がもらう!!	6面 ノーマル
ワンダー3 (ルースターズ)	1,447,900	BFM㋟	ALL ノーミス ノーマル
クロスブレイズ (1P)	2,115,200	ZAT	7面前半 ノーマル
ワンダー3 (チャリオット)	3,875,000	IML-ちんぴら㋟	ALL 1ミス
☆クイズ学園パラダイス	999,900	3時間で終了! IML-PET	ALL ノーマル

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クロスソード	5・212/280	RASIS	
アクロバットミッション	379,800	カーテローゼ・フォン・クロイツェル	
クイズクエスト	4,665,500	スーパーザンギエフ M・Mです	
クイズ三国志	545,300	趙雲子竜	
ヴィマナ	7,400,900	KEI,O	496%
ストリートファイターII (ケン)	1,420,400	G'NR from 六甲	全パ　つめ×1 ドロー×5
ストリートファイターII (リュウ)	1,390,400	G'NR	
ストリートファイターII (春麗)	1,375,400	END	
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,282,000	ザンギエフM・M	
ストリートファイターII (E.本田)	1,171,100	ミルキー	ドロー×1

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	1,354,600	2年間ありがとう! ますたあろおど	P.B21つめ1 かせぎ無しALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,357,300	GILGAMESH with いちま	P.B21 かせぎ無しALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,278,000	ヨガファイヤーー! and技げ　SAT	P.B20つめ2 かせぎ無しALL
ストリートファイター (アップライト筐体)	810,000	足技好調!! てんぷるないつ	ベリーハードランク 中国〜ALL
出たな!!ツインビー	3,112,850	たこやきのたこ改め たこやきのともぐい	2周目4面
ウルトラマン	1,315,810	ゼットンスーパー弱いぞどうした!尾島	ヤーッヤーッヤーッヤーッ!ALL
ルナーク (PLAYER4)	72,400	水鏡	ALLクリア!
天地を喰らう (関羽)	5,192,700	MAX師匠ごめん! ますたあろおど	ALLクリア!
クイズ殿様の野望	5,106,150	GILGAMESH with いちま	92.9% ALLクリア!
DARIUSII (2人同時プレイ合計)	4,195,620	うしっさん andげんぞう	ABEIMRW残機計7 イージー

ファミリータウンメルヘンランド豊田店　愛知
愛知県豊田市東山町1-950-1 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ブランカ)	1,314,300	ふじひ	ALL のがし2 ノーマル設定
ストリートファイターII (リュウ)	1,241,000	KUR	ALL のがし3 ノーマル設定
ストリートファイターII (ダルシム)	1,208,600	HTM-K	ALL のがし3 ノーマル設定
ストリートファイターII (E.本田)	1,085,700	CHE	ALL のがし? ノーマル設定
ワンダー3 (ルースターズ)	1,246,800	ISO	ALL残たった3 ノーマル設定
ワンダー3 (チャリオット)	1,358,300	ZILLION	R5ボス ノーマル設定
クロスブレイズ	申請者無し	誰か	R3より ノーマル設定
デスブレイド	申請者無し	学生，社会人，どなたでもOK!!	3人目より ノーマル設定
ワンダー3 (ドンプル)	申請者いない	人間ならOKだよ。イヌ，ネコだめ	R10より ノーマル設定
ザ・キングオブドラゴンズ	この号が出る頃には入荷済	カ○コンのロケーションだからもーちっ	と早く入荷すると思われる………。

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
EDF (㊙)	2,457,200	福岡からの使者	ノーマルランク 1coinALL
バンクショット	130	北海道からの使者	1coinALL
ニンジャキッズ	1,623,100	本気	仁川学院高 明石まで
ナイトストライカー (Rゾーン)	94,712,120	電気屋さん ㊙ バニーフェチ♡	ALL P×6 ACEHMR
ドラゴンセイバー (㊙)	1,035,250	H,S	1coinALL ♡=3×3匹設定
ストリートファイターII (ブランカ)	1,124,200	U'EIM	ALL P×15 当店は連射装置の
ストリートファイターII (ガイル)	1,138,000	職業下着ドロ! エイチマン㊙	ALL ON・OFFの
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,300,600	電気屋さん㊙ ロリータフェチ♡	ALL P×18 切換えスイッチが
ストリートファイターII (ダルシム)	1,025,400	三獣	ALL 台の横（!?）に
ストリートファイターII (春麗)	1,387,300	電気屋さん㊙ チャイニーズフェチ	ALL P×20 付いております。

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,482,500	RPM-VTR	ALL 残×5
ワンダー3 (チャリオット)	4,142,000	RPM-SCP	ALL 残×5
ワンダー3 (ドンプル)	5,321,380	謎㊙NAR	20面
クロスブレイズ (1P)	1,365,700	RPM-EXE	6面ボス
ゴルフィングレイツ (1P)	−12	RPM-SCP	ALL パワーで勝負だ
ストリートファイターII (ケン)	1,358,700	J	ALL P×22
ストリートファイターII (春麗)	1,404,700	ABI	ALL P×22 WKO×7
ストリートファイターII (ガイル)	1,392,300	TAK	ALL P×22 WKO×8
☆クイズ学園パラダイス	999,900+α	謎㊙PIO	ALL 協力→○塚ヨットスクール
クイズ三国志 (クリア優先)	9,999,999+α	F,F	ALL 90.7% 劉備-孔明使用

★PC静岡&両替町(静岡)

●夏休み遠くからきてくれた方，近くの方，ご来店ありがとうございました。これからもヨロシクお願いします。ワンダー3連射が付きました。地獄のこすりから君たちを脱出させちゃうNewゲーム続々？　入荷予定!!　君達のその熱いぬくもりの1枚で，私たちのゲームに愛の手を…。

★ゲームランドウィング(静岡)

●ストファイIIを，おもいっきりプレイしたいけど，待ち時間が…という人は当店に朝9:00すぎにきてください。午前中は他人など気にせずに，おもいっきりプレイできるはずです。

　でも，後ろに待っている人がいたら席をゆずってやってください。

★ハイテクセガ豊川(愛知)

●夏のここは，死にそうである。ものすごく暑い今時，ゲーム・センターなんてクーラーは当たり前なのに，ここにはない。働けどクーラーは，入らない。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●名古屋に参上するスターブレードは，イエローがいただく！　それにしても遊べるゲー

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,081,600	MKO	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,241,500	VTR	ALL
ウルトラマン	1,141,410	MKH	ALL
ワンダー3 (ルースターズ)	1,482,100	RIUS-沙騎	ALL 残×5
ワンダー3 (チャリオット)	2,234,000	MKH&WWF 世界自然保護基金	1P 7面ボス
☆クイズ学園パラダイス	999,990	ペドロ ノドロ	ALL カンスト
デスブレイド (1P)	208,850	燃えろ魂/吹けよ嵐/ SEN	5人目 ゴーレム使用
ファンタズム	442,300	龍牙神	4面

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワンダー3 (チャリオット)	4,729,600	CYCLONE-R,T	ALL(激) 残5
ワンダー3 (ルースターズ)	1,480,400	仮面忍者 πr^2	ALL 残5
ワンダー3 (ドンブル)	14,026,150	ぴぴる立原	ALL 残4
★クイズクエスト	5,501,000	PIA-JAN	ALL 96% 悪魔×2
クイズ大捜査線 (シナリオ1)	155,000	PIA-CNT 総予算3000円也	ALL 限界点!
クイズ大捜査線 (シナリオ2)	181,500	1ゲーム6000円	ALL
★ストリートファイターII (ガイル)	1,732,300	ISH-©えるる㊫	ALL P×22 つめ×2
ストリートファイターII (E.本田)	1,429,400	PIA-Y.Y	ALL P×22 つめ×1
☆クイズ学園パラダイス	999,900	JAN. ⓡ	ALL
1941 (1P)	14,703,400	(激)HYT	ALL(激) 全機種ノーマル設

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,453,700	KGC-KAZU	ALL残=5
ワンダー3 (チャリオット)	4,328,100	SGC-ふな虫君	ALL残=5 連射装置付き
ワンダー3 (ドンブル)	4,047,870	INDICK-Y.M	R-14
ストリートファイターII (春麗)	1,381,400	NEI	ALLドロー×3
ストリートファイターII (ダルシム)	1,125,800	KGC-KAZU	ALL
クライムファイターズ2	106	INDICK-Kim.	5面
サンダークロスII	598,700	ガシ夫君㊧	6面
ミラクルQ	66,834	OTK	2人め
ゴルフィンググレイツ (ミラクルショット)	−7	番番番番番以下略	ALL
アウトラン (Dコース)	4'33"96	猪番長(猪門門番長)	ALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,469,200	(激)及川(本)20万おち次は雷電	ALL
ワンダー3 (チャリオット)	4,346,000	(激)及川(系)30万おち次はドンブル	ALL
クイズクエスト	1,402,500	山田だ山田だくさいぞ山だだだーん	ALL
クイズ大捜査線 (1P)	180,000	アダル党ダルル	ALL
クライムファイターズ2 (1P)	124	ビデオがぬいぐるみに!!私がブランカ	EXTRASTAGE
ストリートファイターII (ガイル)	1,317,000	らんまが好き! 私があんどー!	ALL
アクロバットミッション (1P)	366,600	森本美部いち 私がげんぞー本店	
デスブレイド (1P)	456,100	人の金でも百万円	ALL
ハットトリックヒーロー	68	キューピー原田	ALL 3分モード
スーパーバレー'91	132,260	SFIIのガラスわったの私だだー山田だ	ALL

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,007,900	KID	レベル最強 ALL
ストリートファイターII (ケン)	989,400	RYU-SEAKY	ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,323,300	by 帰省中 ICE	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,453,600	by.ICE	ALL ドロー×9,爪×1
スーパーバレー'91 (男子)	124,930	鉄腕ATM-ASTRO.BOY	ALL
クイズ三国志 (孫権)	3,230,500	S♡♡	ALL 90.9%
ワンダー3 (ルースターズ)	1,315,000	・O・	ALL
ラッドモビール	45秒⇒20秒残し	LAY A WAY	ALL
クロスブレイズ (1P・ロイ)	977,300	・O・	5面

ホワイトハウス箱崎店　福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル　☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,480,100	ATP-AP!	ALL ノーミス
ワンダー3 (チャリオット)	4,448,400	G.M.C.-やちょ	ALL ノーミス
ワンダー3 (ドンブル)	5,685,960	はいご	ROUND-16
クライムファイターズ2 (1P)	285	APL	2周め6面ボス ブラッド使用
ストリートファイターII (リュウ)	1,425,100	HALFLING	ALL P×21 ツメ×1
ストリートファイターII (ガイル)	1,485,700	G.M.C.-やちょ	ALL P×21
ストリートファイターII (ダルシム)	1,497,600	G.M.C.-やちょ	ALL パーフェクト
スラップファイト	9,999,990+α	SGC ふな虫君と WGFC-DEL	オールドゲームもちょっとあるよ
デスブレイド (1P)	436,450	APL	ALL
クイズ三国志	8,681,400	WGFC-ふれでい	ALL 呂布使用

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,498,600	カンス党-はいぱー	ノーマル ALL 残5
ワンダー3 (チャリオット)	4,346,400	すほー	ノーマル ALL 残4
ワンダー3 (ドンブル)	6,859,190	カンス党-みっちぇるぱちりあん	ノーマル 19面
クイズ大捜査線 (1P)	158,100	みうら	ノーマル ALL
あしたのジョー伝説	175,200	カンス党-すずき	ノーマル
★バーニングファイト (デューク)	363,150	すほー	ノーマル ALL
テキパキ	5,925,640	モンキーハウスの皆様ありがとう!	LV.500 くんちほふだよ!
ストリートファイターII (E.本田)	1,376,700	カンス党-ありやん	ALL,PB×20
ストリートファイターII (リュウ)	1,376,000	KAL	ALL,PB×22
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,281,200	かじやん	ALL,PB×20

アミューズメントスペース　BIG WAVE　高知
高知県高知市鴨部882-1　☎0888-43-3433

ストリートファイターII (春麗)	1,470,500	ICE (休み中に記録のばす)	ALL PF つめ1 3万おち
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,402,700	ICE あ〜つかれた	ALL PF つめなし
ストリートファイターII (ケン)	1,378,200	スト(激)GUY	ALL PF つめ1 W×6回
クロスブレイズ	2,413,600	GE.O皇帝	ALL ロイ使用
クライムファイターズ2	114	ZZZ	ボスのパレード
デスブレイド	544,650	T.かじお	ALL アーチメイジ強い
出たな!!ツインビー	3,333,300	長田　仙人	2-5 もうちょい
キングオブモンスターズ	800,290	長田　仙人	ALL まだ出る
バーニングファイト (ビリー)	121,950	ZZZ	1クレ5面 キングビリー
雷電	5,613,320	Y.SIIおのちゃん	3-0星につられてしぼう。店員だ

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,516,000	縛きが大好き マスク8号-ICH	ALL ⓟ×22 爪×1
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,455,200	爆烈! ACE RANKO	ALL ⓟ×22
ストリートファイターII (リュウ)	1,415,300	ゲーム偏差値25?! マスク1号-MSK	ALL 爪×2 バルログおとし
ストリートファイターII (ケン)	1,412,000	マスク8号 (ICH)	ALL ⓟ×22
ストリートファイターII (ブランカ)	1,378,600	関羽二代目	ALL ケンおとし
ワンダー3 (ルースターズ)	1,303,800	らんまがライバル SUR-たろう	ALL 残×4
ワンダー3 (チャリオット)	3,537,100	まだまだ未熟 SUR-TSU	ALL
クライムファイターズ2 (レスラー使用)	118	マスク1号 (MSK)	5面ボス ※殺技ボタン付き
ゴルフィンググレイツ	−5	K・K	ALL
マジックソード	10,091,914	SUR-たろう	ALL ※殺技ボタン付き

ゲームファンタジアJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ルースターズ)	1,378,500	XPT-CAA	ALL 残5 ♡×77
ワンダー3 (チャリオット)	3,787,500	XPT-OOTEN	ALL 2ミス
ワンダー3 (ドンブル)	3,715,360	DGF-CD-MMT	R=13 BONUS×12
ストライクファイター	89,686,760	SGN	R=13 HIT=357
クロスブレイズ (1P)	2,411,200	X2 (XB)	R=7 ロイ使用
ラッドラリー (サンセット)	2'53"709	XPT-BOL	
ラッドラリー (マウンテン)	2'54"476	XPT-BOL	
ウイニングラン'91 (6MT)	2'56"833	DGF-AP-FIA	
ウイニングラン'91 (6AT)	2'59"516	DGF-AP-FIA	
出たな!!ツインビー (1P)	2,776,650	XPT-BOL	2-5 点が低すぎるね!

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,441,600	CCC	1C ALL ボーナスミス
ストリートファイターII (リュウ)	1,426,500	HALFLING	1C ALL パーフェクト ツメ×1
ストリートファイターII (ガイル)	1,387,600	BIG	1C ALL P×20 ツメ×1
ストリートファイターII (E.本田)	1,024,900	CCC	1C ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,370,900	BABBY	1C ALL
クイズクエスト	3,446,000	SUP-NYMPH?	1C ALL ボーナス200万
クイズ三国志	7,818,200	JAM	1CALL 割備 91.8%
★ターボフォース	1,586,400	G.M.C.DURAN	1C 2周目の5面
ワンダー3 (ルースターズ)	1,513,300	TUGGLER	1C ALL ノーミス
クロスブレイズ	2,199,700	清水	1C

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII	334,500	道津孝之	4面
ストリートファイターII	625,300	山脇英稔	ALL
テトリス	42,310	中村　聡	社会人 LV-19
デスブレイド	716,800	中島　稔	社会人 3面
スーパーバレー'91	56,900	折山　学	5面
ハットトリックヒーロー	11点	森　健二	5面
ストリートファイターII	768,200	大坪久志	10人目
雷電	200,800	中村彰平	3面
S・T・G	29,520	多田一成	4面
ストライクガンナー	6,500	平山　亮	

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,300,100	ドラエモンポケットII (K,I)	ALL P×20
ストリートファイターII (ケン)	1,265,400	ドラエモンポケットII (K,I)	ALL P×17
ストリートファイターII (ブランカ)	1,174,100	A,O	ALL P×15
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,067,600	谷本　貴仁	ALL P×13
ドラゴンセイバー (イージー)	1,329,220	K,S	ALL 1ミス 4UP
USネイビー (イージー)	2,056,810	吟遊詩人88	ALL (激)なし ㋩×4
アクロバットミッション	入荷	みんな3面ぐらい	
クイズクエスト	入荷		
1941 (イージー)	再入荷	なぜ今さら? (しかもイージー)	
クイズ大捜査線	入荷	クロスソード,あしたのジョー伝説も!	NEO・GEOは………

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
DDクルー (F.F)	4面	G.M.C.SPR	4面
★アクロバットミッション	709,200	知恵なき子G塔	ALL
ワンダー3 (チャリオット・(激))	4,645,800	G.M.C.うた	ALL
ワンダー3 (ドンブル)	12,312,580	G.M.C.(激) HSA	R=27
★テキパキ	9,999,990	みやさん	L=823にて。842でやめた。
★ダイナミックCC	−9	ESP!!	18Hクリア
ターボフォース (NEWバージョン)	1,357,400	G.M.C.住吉君	2-4
★デスブレイド ((激))	976,900	SPR	ALL アマゾネス
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,544,800	G.M.C.やちょ	ALL ツメ×0
DDクルー (KING)	4面	G.M.C.やちょ	

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
出たな!!ツインビー	138,400	中村彰平	中3年生 2面
ワンダー3 (チェリオット)	189,040	小西利典	よびこーせー 3面
ストリートファイターII	794,700	中島　稔	社会人・ダルシム 1コインオール
ハットトリックヒーロー	トータル 17点	清水邦夫	6面 中1年生
ストリートファイターII	285,000	塩中浩平	中1年生 7面,ガイル
スーパーバレー'91	122,910	大坪久志	中3年生 オール
ストリートファイターII	826,500	山脇英稔	高1年生 オール
ワンダー3 (ドンブル)	11,690	緒方英仁	3面 よびこーせー
S・T・G	25,670	田平智治	高1年生
ストライクガンナー	96,080	大山　進	小6年生

ムがすくないぞー。

★PC星ヶ丘(愛知)

●ストリートファイターII対戦者募集中！当方，ガイル，春麗，リュウ，ケン，ダルシムです。

★ファミリータウンメルヘンランド豊田(愛知)

●ストII対戦激燃!! 私のあいてしてくれー。弱いから学ばしてくださいね。

★BC京都(京都)

●第2回ストリートファイターII大会は，相変わらずの盛り上がりでした。つぎは9月15日だ！ 自信のあるものきたるべし。

★TAITO INN 001深江(兵庫)

●遠征組のみなさまへ。ストリートファイターIIの点数確認で店にTELしないでください。お願いします。

★ハーフタイム(兵庫)

●みなさま，当店は阪急甲東園駅にあるのであって甲子園駅にはありません。そもそも阪急の甲子園駅なんてものは存在しないのでおまちがえないように。

★ゲームスペース姫路(兵庫)

●今，常連のADC,T.X,T・Nの3人でストリ

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (チャリオット1P)	3,877,000	DG²-HSZ ESP氏全国TOP	ALL ノーミス ノーマル設定(連)付
ワンダー3 (チャリオット1P)	3,376,900	おめでとう!! ESP!! (ニセ)	ALL 残2(連)なし ノーマル設定
ワンダー3 (ルースターズ1P)	1,471,000	復活!ずっと長崎人 G.M.C.あーる	ALL ノーミス 残5ノーマル設定
ASO II (1P)	2,656,700	私わびこ!くりす	全2周ALL 残4 ノーマル設定
ストリートファイターII (ダルシム)	1,315,600	HRT	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ガイル)	1,251,300	HRT	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (春麗)	878,500	シュレッダー	ALL ノーマル設定
ハットトリックヒーロー (西ドイツ使用)	28得点	K.H.HSZ	ALL ノーマル設定
スーパーピンボールアクション	10,000,000+α	旦那様	ノーマル設定
ガンフォース	2,082,300	ザ・職人	ALL (連)付4キ ベリーイージ設定

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (ドンブル)	4,104,580	長電話の帝王!! ACA-VIC	ノーマル R.14
ワンダー3 (ルースターズ)	1,344,800	夏休み!! 禁区だ ACA-MIR.	ノーマル 1C ALL ノーミス
ワンダー3 (チャリオット)	3,692,400	HIM	ノーマル 1C ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,231,300	ACA-MIR.	ノーマル ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,295,200	YS.	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,052,100	ACA-MIR.	ノーマル ALL
クライムファイター2 (1P)	72	ACA-MIR. [illegible]	ノーマル 4面 ブラシド使2Pver
ヴィマナ	10,000,000+α	ACA-VIC [illegible]3年後はいない。	ノーマル [illegible] 7-1達成
ワンダー3 (ドンブル)	3,636,430	唯一のライバル!! ACA-MIR.	ノーマル R.10
レインボーアイランド (EXTRA ver.)	91,001,080	ACA-AUR.	ノーマル1クレ ALLあと100万

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3 (チャリオット)	3,580,800	MGF-NYA	1コインALL
ワンダー3 (ルースターズ)	1,456,600	MGF-KOB	1コインALL
ワンダー3 (ドンブル)	3,849,080	MGF-IKE	1コイン8面
ストリートファイターII (ダルシム)	1,328,500	MGF-KOB	1コインALL
クライムファイターズ2	100	K・K	1コイン5面
デスブレイド (ファイター)	312,400	MGF-A・HO	1コイン7人目
デスブレイド (ドラゴン)	194,500	MGF-ZIN	1コイン7人目
クイズ学園パラダイス	999,900	MGF-大塚 NAKARIN	1コインALL 2名カンスト
クロスブレイズ (ロイ)	2,340,000	MGF-KOB	1コイン 最後のボス
ストリートファイターII (ザンギエフ)	668,400	NAKARIN	1コインALL 穴埋め

ートファイターIIの大会を考えております。みなさんぜひとも大会に参加してください。

★WTT和歌山(和歌山)
●ストIIはまだまだ熱いです。大会にむけて対戦が熱ーくなっておりますので，対戦の好きな方はぜひご来店ください。

★オキモト(広島)
●7月27日に行なわれたストリートファイターII大会に参加してくださったみなさんどうもありがとうございました。おかげで大変盛り上がりました。また，機会がございましたら遊びにきてください。

★アミューズメントスペースBIG WAVE
●今月より掲載させていただくことになりました。県外からのマニアの方も歓迎するのでぜひきてください。

★ゲームキャロット住吉(長崎)
●雲仙の火山性パワーでエネルギッシュにこの夏をゲームで乗り切ろうぜ!

★サミーハウス(長崎)
●ストIIの対戦がはやっています。対戦者待っています。

チャレハイ集計後記

宮塚：どうも海行って温泉行って体をリハビリしてきた宮塚です。
やんま：ずっずるい!　やんまでーす。
宮塚：あれっ，このパターン5月号であったような気がするなあ?まあ，ぼくのことはおいといて集計後記やりましょう。
やんま：はいはい，それじゃあ1か月ぶりの集計後記です。
宮塚：いや~，それにしても「ストリートファイターII」の人気は,おとろえないねえ。
やんま：うんそうだね。発売してけっこ~たつけどあい変わらずの人気はすごいよね。でも今の人気って対戦プレイの人気に負うところが大きいと思うんだけど……。
宮塚：うん言えてるよね。各地でストリートファイターIIの大会が開かれているのが何よりの証明だよね。
やんま：チャレハイ・コーナーにも大会のレポートなどの写真が送られてきてるしね。
宮塚：ねえ，やんま，せっかく送ってきてくれるんだから今度ちゃんと紹介しようよ。
やんま：うん，いーね。

F-ZERO 1分58秒台への道⑧

『F-ZERO』チャンピオン・レコード　(★マークがついているのは，今月更新された記録)

コース名	タイム	記録者	1周目ラップ	記録者	2~5周目ラップ ターボ使用は1回	記録者
MUTE CITY I	1'58"52	大阪府・森下貴幸	25"42	大阪府・森下貴幸	23"22	大阪府・森下貴幸
BIG BLUE	★2'07"29	神奈川県・松田雄二	★27"18	大阪府・土谷敦岐	★24"98	大阪府・土谷敦岐 神奈川県・松田雄二
SAND OCEAN	2'21"32	岩手県・富樫邦彦	29"89	神奈川県・松田雄二	27"75	岩手県・富樫邦彦
DEATH WIND I	★1'43"94	大阪府・土谷敦岐	22"86	奈良県・松室光昭	20"20	大阪府・土谷敦岐
SILENCE	1'52"36	兵庫県・久保純也	24"35	神奈川県・松田雄二	21"82	兵庫県・久保純也
MUTE CITY II	★2'01"32	神奈川県・松田雄二	26"40	千葉県・木川　修	★23"67	神奈川県・松田雄二
PORT TOWN I	1'36"69	兵庫県・藤原義則	21"74	京都府・内田光洋	18"66	神奈川県・松田雄二
RED CANYON I	★1'44"68	東京都・丸安隆英	★23"02	神奈川県・河野智晃	★20"31	東京都・丸安隆英
WHITE LAND I	1'56"67	千葉県・斉藤健一	★24"99	神奈川県・松田雄二	22"74	千葉県・斉藤健一
WHITE LAND II	★2'09"56	神奈川県・松田雄二	★28"51	島根県・品川　修	★24"90	神奈川県・松田雄二
MUTE CITY III	1'59"13	大阪府・森下貴幸	25"95	大阪府・森下貴幸	23"25	大阪府・森下貴幸
DEATH WIND II	★1'53"64	島根県・品川　修	★24"65	島根県・品川　修	21"66	島根県・品川　修
PORT TOWN II	2'13"79	兵庫県・藤原義則	★28"98	神奈川県・松田雄二	26"02	兵庫県・藤原義則
RED CANYON II	★2'15"63	東京都・丸安隆英	29"14	愛知県・森田永二	★26"43	東京都・丸安隆英
FIRE FIELD	3'17"41	東京都・丸安隆英	42"57	静岡県・得中　勉	37"04	石川県・垣内真人

今月注目してほしいのは「WHITE LAND II」1周目の品川　修クンの記録。先月よりも0秒53も縮めているわけだが，なんと使用車は，GOLDEN FOXなのだ。決め手となったのは，最後のジャンプ台での秘技「二段ジャンプ」。道が途切れているところをジャンプで越えるわけだが，対岸のわずかなジャンプ・ゾーンに乗っかり，ポーンポーンと，2度つづけてジャンプするのだ。すごすぎるぜ!

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE (クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載するとともに，価格が1万円前後で比較的入手しやすい良質の作品を毎月1作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記リスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

今月のおすすめ中古基板「タイガーヘリ」

今月のおすすめ基板は，1985年，東亜プラン作品『タイガーヘリ』です。

言うまでもなく，近年の東亜シューティング・シリーズの基礎を作りあげた偉大な作品です。

こんな人におすすめします

『タイガーヘリ』について最初に断っておくと，やはりのちの『飛翔鮫』『究極タイガー』『TATSUJIN』等に比べると，ゲーム・バラ

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クロスブレイズ	100,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ガンフォース	78,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)玉屋
ガンフォース	65,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
大工の源さん	60,000円	'90年	アクション				ゲーム平安
剣豪	58,000円	'91年	アクション	有	有		(株)玉屋
剣豪	50,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
R・タイプII	40,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
イメージファイト	40,000円	'88年	シューティング	有	有	M72	カナヤ商会
ドラゴンブリード	40,000円	'89年	シューティング	有	有	M72	カナヤ商会
覇沙夢	35,000円	'91年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル
R・タイプII	35,000円	'88年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
イメージファイト	32,000円	'88年	シューティング	有	有	M72, ロムキット¥13,000	(株)玉屋
トンマ	32,000円	'89年	アクション	有	有	M72, ロムキット¥15,000	(株)玉屋
ドラゴンブリード	32,000円	'89年	アクション	有	有	M72	(株)玉屋
ミスターヘリの大冒険	32,000円	'87年	シューティング	有	有	M72, ロムキット¥18,000	(株)玉屋
ドラゴンブリード	30,000円	'88年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
Xマルチプライ	30,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
Xマルチプライ	28,000円	'88年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
ドラゴンブリード	28,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
トンマ	28,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
R・タイプ	25,000円	'87年	シューティング	有	有	M72, ロムキット¥10,000	(株)玉屋
R・タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
R・タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ビジランテ	12,000円	'88年	格闘	有	有		創造空間コンボ
ムーンパトロール	10,000円	'82年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
迷宮島	6,000円	'88年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー
スペランカー	5,000円	'85年	アクション	有	有		アップル(有)ママトップ内

ATARI

ランパート	35,000円	'91年		有	有		(有)テクナート
ピットファイター	30,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
クラックス	10,000円	'90年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー
クラックス	10,000円	'89年	パズル	有	有		(有)テクナート
クラックス	7,000円	'89年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル
クラックス	1,000円	'90年	パズル	有	有		アップル(有)ママトップ内

イーストテクノロジー

ギガンデス	20,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ギガンデス	18,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
バルーンブラザーズ	12,000円	'90年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル
バルーンブラザース	8,000円	'90年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー

ウェストン

オーライル	28,000円	'89年	戦略シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
オーライル	20,000円	'90年	シューティング	有	有	16B, ロムキット¥10,000	(株)キョーワインターナショナル
モンスターレア	20,000円	'88年	アクション	有	有	16A, ロムキット¥8,000	(株)キョーワインターナショナル
オーライル	18,000円	'91年	シューティング	有	有		タイムマシン
ワンダーボーイIIIモンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ワンダーボーイ	8,000円	'86年	アクション	有	有		創造空間コンボ

SNK

ストリートスマート	35,000円	'89年	アクション	有	有		(株)玉屋
脱獄	17,000円	'88年	アクション	有	有		アップル(有)ママトップ内
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
タンク	12,000円	'85年	シューティング	有	有	パネル付	イエロウバッグ
アテナ	10,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ゴールドメダリスト	10,000円	'88年	スポーツ	有	有		(株)ケイアイシー

カネコ

ギャルズパニック	60,000円	'90年	パズル	有	有		(有)テクナート
火激	15,000円	'88年	格闘	有	有		(株)ケイアイシー
火激	15,000円	'88年	アクション	有	有		(株)玉屋

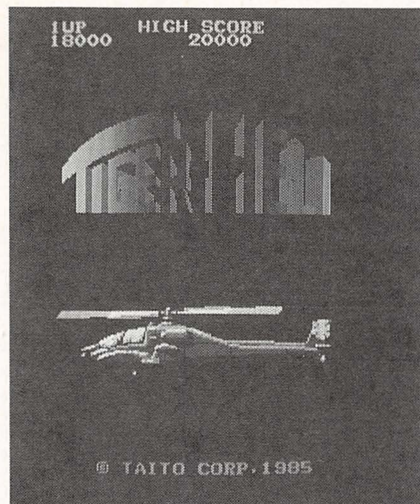
カプコン

ストリートファイターII	240,000円	'91年	格闘	有	有	専用パネル付	創造空間コンボ
ストリートファイターII	238,000円	'91年	格闘	有	有	CPシステム	(株)玉屋
ストリートファイターII	238,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
キングオブドラゴン	198,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ワンダー3	198,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
エリア88	125,000円	'89年	シューティング	有	有	CPシステム	カナヤ商会
ファイナルファイト	120,000円	'89年	格闘	有	有		創造空間コンボ
ファイナルファイト	108,000円	'89年	格闘	有	有	CPシステム	(株)玉屋
ニモ	105,000円	'90年	アクション	有	有	CPシステム	(株)玉屋
USネイビー	105,000円	'90年	シューティング	有	有	CPシステム	(株)玉屋
USネイビー	100,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
大魔界村	100,000円	'88年	アクション	有	有		創造空間コンボ
アタックス	98,000円	'91年	パズル	有	有		(株)玉屋
エリア88	98,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
1941	98,000円	'90年	シューティング	有	有	CPシステム	カナヤ商会
トップシークレット	18,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
カプコンベースボール	15,000円	'89年	野球	有	有		(株)玉屋
サイドアームズ	15,000円	'86年	アクション	有	有		(株)玉屋
ブラックドラゴン	15,000円	'87年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
1943改	14,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
1942	12,000円	'84年	シューティング				ゲーム平安
セクションZ	12,000円	'85年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ソンソン	12,000円	'84年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
1943	12,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
サイドアーム	12,000円	'86年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
戦場の狼	10,000円	'85年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
1942	10,000円	'84年	シューティング	有	有		パワードサービス
ドカベン	10,000円	'89年	カードゲーム	有	有		創造空間コンボ
ドカベンII	10,000円	'90年	カードゲーム	有	有		創造空間コンボ
サイドアーム	8,000円	'86年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
1942	8,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
戦場の狼	5,000円	'85年	アクション	有	有		アップル(有)ママトップ内

コナミ

サンダークロスII	158,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ゴルフィンググレイツ	138,000円	'91年	ゴルフ	有	有	レバー付	(株)玉屋
シンプソンズ	138,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
クライムファイターズII	130,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
出たな!ツインビー	88,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)玉屋
出たな!ツインビー	80,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
パロディウスだ!	80,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
出たな!ツインビー	80,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
出たなツインビー	75,000円	'91年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
グラディウスIII	60,000円	'89年	神話シューティング				ゲーム平安
グラディウスIII	50,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート
グラディウスII	50,000円	'88年	シューティング	有	有		(有)テクナート

■(株)ケイアイシー　〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 ☎03-3280-3351
■(株)キョーワインターナショナル　〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-5496-1046



▲『タイガーヘリ(1985年・東亜プラン/タイトー作品)』タイトル画面

ンス，ゲーム・システムの点で完成されきっていない部分が多々見られる作品であるということが言えます。

もちろん，当時サラリーマン層を中心にヒットを記録した，非常に優れた作品なのですが，今の若いゲームファンには“渋すぎる”ゲームかもしれません。

だから，こういう人におすすめします。

「自分は東亜ファンなんだけど，あまりに古い作品には手をだしていない。もっともっと東亜プランの素晴らしさを知るために，今からでもこのへんの作品をプレイしてみたいと思っていた！」

東亜プランのすばらしさをまったく知らないという人は，まず，『究極タイガー』，でなければ『飛翔鮫』あたりから入るのが良いでしょうね。

「タイガーヘリ」の基本システム

8方向レバーと2ボタンでタイガーヘリを操作します。ボタンは，ショットとボンバーに使用します（このシステムが，のちにこれほどスタンダードなものになろうとは，当時誰が予測し得たでしょうか？）。

ゲームには，ステージ・クリアの概念があり，規定のエリアを進むとヘリポートに着き，ボーナスが精算されます。

敵キャラクターは，同社『スラップファイト』や『大旋風』と同じく，地上物しか登場しません。

アイテム（ボーナス・ブロック）は，ボンバー追加，リトルヘリNo. 1，リトルヘリNo. 2，の3種類です。

ビデオゲーム中古基板情報

グラディウスIII	50,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
グラディウスII	50,000円	'88年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
ハードパンチャー	48,000円	'88年	スポーツ	有	有	ツイン16、ロムキット¥28,000	㈱玉屋
A-JAX	40,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
グラディウスII	40,000円	'88年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
A-JAX	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
悪魔城ドラキュラ	35,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
リングの王者	30,000円	'88年	プロレス	有	有		㈱ケイアイシー
ライフフォース	30,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
沙羅曼蛇	30,000円	'86年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
沙羅曼蛇	29,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
シティーボンバー	25,000円	'87年	カーアクション	有	有		㈱ケイアイシー
サプライズアタック	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
サプライズアタック	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
パンクショット	25,000円	'90年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル
リングの王者	22,000円	'88年	プロレス	有	有		カナヤ商会
魂斗羅	20,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
リングの王者	20,000円	'88年	プロレス	有	有		㈲テクナート
サプライズアタック	20,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
大列車強盗	18,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
クォース	15,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
フラックアタック	15,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
ファイナライザー	12,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
サプライズアタック	12,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
クォース	12,000円	'89年	パズル	有	有		創造空間コンポ
ミスター五右衛門	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋
ロードファイター	10,000円	'84年	カーレース	有	有		カナヤ商会
グリーンベレー	10,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ファイナライザー	10,000円	'85年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
新入社員とおる君	8,000円	'84年	アクション				ゲーム平安
ハイパーオリンピック	5,000円	'83年	スポーツ	有	有		創造空間コンポ

サクセス

コットン	45,000円	'91年	シューティング	有	有	16B	㈱キョーワインターナショナル
コットン	45,000円	'91年	シューティング	有	有	16B	創造空間コンポ
琉球	20,000円	'89年	パズル	有	有	システム16B	創造空間コンポ
オセロ	3,000円	'84年	オセロ				ゲーム平安

サン電子

タフターフ	30,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
タフターフ	30,000円	'87年	アクション	有	有	16B	創造空間コンポ
ベイルート	23,000円	'88年	アクション	有	有		タイムマシン
上海	7,000円	'88年	パズル	有	有		創造空間コンポ

GM商事

スーパークロスII	12,000円	'84年	バイク	有	有		タイムマシン

ジャレコ

ファンタズム	88,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
EDF	55,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱玉屋
プラスアルファ	42,000円	'89年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
EDF	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ザロードオブキング	35,000円	'89年	アクション	有	有	メガシステム、ロムキット¥15,000	㈱玉屋
実力!プロ野球	35,000円	'89年	野球	有	有	メガシステム、ロムキット¥12,000	㈱玉屋
天聖龍	35,000円	'89年	アクション	有	有	メガシステム、ロムキット¥10,000	㈱玉屋
P-47	35,000円	'88年	シューティング	有	有	メガシステム、ロムキット¥7,000	㈱玉屋
P-47	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
天聖龍	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ザロードオブキング	30,000円	'89年	アクション	有	有		創造空間コンポ
天聖龍	25,000円	'89年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
サイキック5	20,000円	'87年	アクション	有	有		パワードサービス
サイキック5	20,000円	'87年	アクション	有	有		㈲テクナート
大霊界	8,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
ノーティボーイ	8,000円	'82年	投石アクション	有	有		創造空間コンポ
麻雀大霊界	6,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

サムコ

ローリングサンダー	40,000円	'86年	アクション				ゲーム平安

セガ

D. D. クルー	158,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
クラッチヒッター	130,000円	'91年	野球	有	有		㈲テクナート
エイリアンストーム	68,000円	'90年	アクション	有	有	システム18、ロムキット¥30,000	㈱玉屋
コラムス	68,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
ブロクシード	68,000円	'89年	パズル	有	有	システム18、ロムキット¥8,000	㈱玉屋
コットン	65,000円	'91年	シューティング	有	有	システム16B	㈱玉屋
ミサイルコマンド	60,000円	'80年	照準シューティング				ゲーム平安
テトリス	60,000円	'88年	パズル				ゲーム平安
クイズ宿題をわすれました	55,000円	'91年	クイズ	有	有	システム24、ロムキット¥30,000	㈱玉屋
スクランブルスピリッツ	55,000円	'88年	シューティング	有	有	システム24、ロムキット¥18,000	㈱玉屋
クラックダウン	50,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
005	50,000円	'81年	スパイアクション	無	有		タイムマシン
コラムスII	50,000円	'90年	パズル	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	50,000円	'89年	アクション	有	有	システム24	カナヤ商会
スケバン雀子竜子	48,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
スクランブルスピリット	48,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
ラフレーサー	45,000円	'90年	レース	有	有	P付	ソフトショップマリオ
サンダーフォースAC	45,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	42,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
ファンタジーゾーン	40,000円	'86年	シューティング	有	有	海外バージョン	㈱玉屋
ムーンウォーカー	40,000円	'90年	アクション	有	有	システム18	㈱キョーワインターナショナル
エイリアンストーム	40,000円	'90年	アクション	有	有	システム18	㈱キョーワインターナショナル
シャドーダンサー	40,000円	'90年	アクション	有	有	システム18	㈱キョーワインターナショナル
ゴールデンアックス	38,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
M・V・P	38,000円	'90年	スポーツ	有	有		ソフトショップマリオ
レッスルウォー	38,000円	'89年	スポーツ	有	有		ソフトショップマリオ
忍	35,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
DJボーイ	35,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
テトリス	35,000円	'88年	パズル	有	有		ソフトショップマリオ
ソニックブーム	35,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
エースアタッカー	35,000円	'88年	スポーツ	有	有		ソフトショップマリオ
ティップタップ	35,000円	'83年	アクション	無	有		タイムマシン
フラッシュポイント	35,000円	'89年	パズル	有	有	システム16B	カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	35,000円	'90年	アクション	有	有	システム24	㈱キョーワインターナショナル
E-スワット	30,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
スケ番雀士竜子	30,000円	'88年	麻雀	有	有	システム16B	㈱キョーワインターナショナル
レッスルウォー	30,000円	'89年	プロレス	有	有	システム16B	㈱キョーワインターナショナル
E-スワット	30,000円	'89年	アクション	有	有	システム16B	㈱キョーワインターナショナル
ソニックブーム	30,000円	'87年	シューティング	有	有	16B	創造空間コンポ
コラムスII	25,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
MVP	25,000円	'90年	野球	有	有	システム18、ロムキット¥10,000	㈱玉屋
オーライル	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
コラムスII	25,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
サンダーフォースAC	25,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
テトリス	25,000円	'89年	パズル	有	有		タイムマシン

■創造空間コンポ 〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F ☎03-3576-1484
■㈱玉屋 〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-3323-5524

『タイガーヘリ』のボンバー・システム

ボンバーは，取ると自機のサイドにつき，左右計2個まで装備することができます。それ以上は装備することができず，取っても3000点のボーナスが入るだけとなります。

ボンバーは，ボタンを押すことによって発射することができ，広範囲に渡って敵および敵弾を消し去ることができます。

また，ボンバーに敵弾が当たっても自動的に爆発してしまいます。

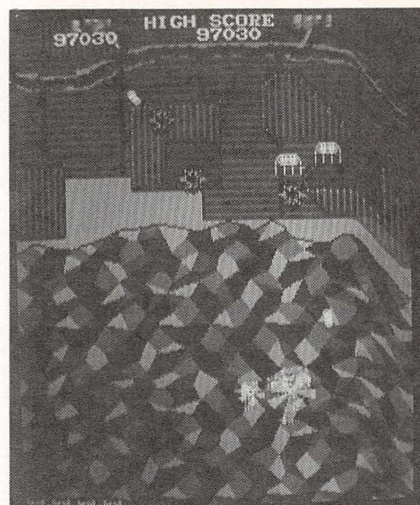
この，自動的に爆発してしまうというシステムや，たった2個までしか装備することができないというルールは，東亜シューティング・シリーズ中，この『タイガーヘリ』にしかありません（最近，UPLが『アクロバットミッション』でこのシステムを復活させました）。

『タイガーヘリ』のショット・システム

自機のショットには射程制限があります。画面の端までは届きません（このあたりが昔風ですね）。

自機の攻撃力は，リトルヘリとドッキングすることによってのみUPします。自機のショット・パワーそのものは上がることはありません。

リトルヘリには，No.1とNo.2があり，左右計2機まで装備することができます（左右別々のヘリを装備できる）。No.1は，前方向へのショット，No.2は，横方向へのショットで援護をしてくれます。状況に応じて両機を使いわけていきましょう。



▲ゲーム画面。リトルヘリをつけてパワーアップBGMも変わるよ

ビデオゲーム中古基板情報

ダンプ松本	25,000円	'88年	プロレス	有	有	システム16A	(株)キョーワインターナショナル
MVP	23,000円	'90年	野球	有	有		タイムマシン
フラッシュポイント	22,000円	'89年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー
忍	22,000円	'88年	アクション	有	有	システム16A	(株)キョーワインターナショナル
カルテット	22,000円	'88年	アクション	有	有	システム16A	(株)キョーワインターナショナル
サンダーフォースAC	22,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル(有)ママトップ内
テトリス	20,000円	'88年	パズル	有	有	システム16A	(株)キョーワインターナショナル
フラッシュポイント	18,000円	'89年	パズル	有	有	システム16Bロムキット¥5,000	(株)玉屋
ファンタジーゾーン	18,000円	'86年	シューティング	有	有		イエロウバッグ
フラッシュポイント	18,000円	'89年	パズル	有	有		タイムマシン
ファンタジーゾーン	18,000円	'85年	シューティング	有	有	システム16A	(株)キョーワインターナショナル
コラムスII	18,000円	'90年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング				ゲーム平安
フリッキー	12,000円	'84年	アクション	有	有		パワードサービス
アッポー	8,000円	'84年	プロレス	有	有		パワードサービス
ファンタジーゾーンII	8,000円	'85年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
バンクパニック	3,000円	'84年	早押しアクション				ゲーム平安

セタ

スーパーリアル麻雀PIII	35,000円	'88年	麻雀	有	有		ソフトショップマリオ
麻雀遊技	25,000円	'90年	麻雀	有	有		カナヤ商会
キャッスルオブドラゴン	22,000円	'89年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PII	15,000円	'87年	麻雀	有	有		(株)玉屋
麻雀遊技	15,000円	'90年	麻雀	有	有		(株)玉屋

タイトー

クイズクエスト	140,000円	'91年	クイズ	有	有		(有)テクナート
ルナーク	120,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ガンフロンティア	120,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
MJ-12	120,000円	'90年	シューティング	有	有	F-2システム	カナヤ商会
ニンジャキッズ	118,000円	'91年	アクション	有	有	F2.ロムキット¥38,000	(株)玉屋
ミズバク大冒険	110,000円	'90年	アクション	有	有	F-2システム	カナヤ商会
栄光の甲子園	108,000円	'91年	野球	有	有	F2.ロムキット¥28,000	(株)玉屋
ガンフロンティア	108,000円	'91年	シューティング	有	有	F2.ロムキット¥30,000	(株)玉屋
MJ-12	108,000円	'90年	インバーダー	有	有	F2.ロムキット¥28,000	(株)玉屋
ドンドコドン	98,000円	'89年	アクション	有	有	F2.ロムキット¥15,000	(株)玉屋
ファイナルブロー	98,000円	'89年	スポーツ	有	有		(株)玉屋
ハレーズコメット	50,000円	'86年	シューティング				ゲーム平安
チャンピオンレスラー	48,000円	'89年	スポーツ	有	有		(株)玉屋
カダッシュ	40,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
スカイスマッシャー	40,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
カダッシュ	38,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
マスターオブウェポン	30,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
特殊部隊UAG	30,000円	'87年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
レインボーアイランド	29,000円	'87年	虹アクション	有	有		ソフトショップマリオ
ハレーズコメット	28,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)玉屋
大旋風	25,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
レインボーアイランド	25,000円	'87年	虹アクション	有	有		創造空間コンボ
バブルボブル	25,000円	'86年	アクション	有	有		創造空間コンボ
バブルボブル	24,000円	'86年	泡アクション	有	有		ソフトショップマリオ
レイメイズ	20,000円	'88年	ドットイート	有	有		パワードサービス
スクランブルフォーメーション	18,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ダイナマイトリーグ	18,000円	'90年	ベースボール	有	有		(株)ケイアイシー
功里金団	15,000円	'88年	格闘	有	有		(株)ケイアイシー
ヘビーユニット	15,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
功里金団	15,000円	'88年	アクション	有	有		(株)玉屋
ワードナの森	13,000円	'87年	アクション	有	有		パワードサービス

中華大仙	13,000円	'88年	アクション	有	有		(株)玉屋
エクスタミネーション	12,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
エレベータアクション	10,000円	'83年	アクション				ゲーム平安
奇々怪界	10,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ワードナの森	10,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンボ
パズニック	10,000円	'90年	パズル	有	有		創造空間コンボ
サイドポケット	8,000円	'86年	ビリヤード	有	有		(株)ケイアイシー
パラメデス	7,000円	'90年	パズル	有	有		創造空間コンボ
奇々怪界	7,000円	'86年	アクション	有	有		創造空間コンボ
アルカノイド	6,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	パネル付	イエロウバッグ
エキサイティングアワー	5,000円	'85年	プロレス	有	有		アップル(有)ママトップ内

ダイナックス

7次元の妖精達	25,000円	'90年	麻雀	有	有		(株)玉屋
キャンパスハンティング	13,000円	'90年	麻雀	有	有		(株)玉屋
麻雀フライディー	12,000円	'89年	麻雀	有	有		(株)ケイアイシー
キャンパスハンティング	10,000円	'90年	麻雀	有	有		創造空間コンボ

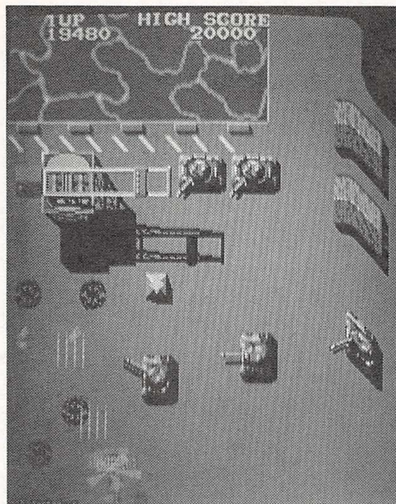
データイースト

デスブレイド	168,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ロボコップII	50,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ミッドナイトレジスタンス	45,000円	'89年	アクションシューティング	有	有	P付	カナヤ商会
スーパーバーガータイム	25,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
ミッドナイトレジスタンス	25,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
コブラコマンド	25,000円	'89年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
スーパーバーガータイム	25,000円	'90年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ロボコップ	25,000円	'88年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ファイティングファンタジー	23,000円	'89年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ミッドナイトレジスタンス	20,000円	'89年	アクション	有	有	ループレバーパネル付	パワードサービス
コブラコマンド	20,000円	'88年	アクション	有	有		(株)玉屋
コブラコマンド	20,000円	'88年	アクション	有	有		創造空間コンボ
ダークシール	20,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンボ
カルノフ	18,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット¥7,000	(株)玉屋
カルノフ	15,000円	'87年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
B-ウィング	15,000円	'87年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ザビガ	15,000円	'87年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ウエスタンエクスプレス	15,000円	'86年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
強行突破	15,000円	'86年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
スタジアムヒーロー	15,000円	'88年	野球	有	有		カナヤ商会
カルノフ	15,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット¥6,000	創造空間コンボ
キャプテンシルバー	12,000円	'87年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
バルダーダッシュ	12,000円	'91年	パズル	有	有		タイムマシン
パフォーマン	10,000円	'83年	アクション	有	有		タイムマシン
ダーウィン4078	10,000円	'85年	シューティング	有	有		タイムマシン
対戦空手道	10,000円	'85年	空手	有	有		アップル(有)ママトップ内
スタジアムヒーロー	8,000円	'88年	野球	有	有		(株)玉屋
アクトフェンサー	8,000円	'89年	アクション	有	有		タイムマシン
キャプテンシルバー	8,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンボ
空手道	3,000円	'84年	空手				ゲーム平安

テクノスジャパン

スーパースターズ	75,000円	'89年	スポーツ	有	有		(株)玉屋
スーパースターズ	70,000円	'89年	プロレス	有	有		(有)テクナート
ダブルドラゴン3	30,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
ダブルドラゴン	18,000円	'87年	アクション	有	有		(株)玉屋
西遊降魔録	15,000円	'86年	アクション	有	有		(株)玉屋
エキサイティングアワー	8,000円	'85年	プロレス	有	有		(株)ケイアイシー
熱血硬派くにお君	8,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

■アップル 〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップ内 ☎054-263-2406
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272



▲ときおり現れるダイヤマークを10個集めるとヘリが１UPするのだ

これは変わり種！DIPスイッチで自機速度が変えられる！

プレイ感覚を他の東亜シューティング・シリーズと比べてみると，いささかスローテンポな感はあるかと思います。このへんは，好き嫌いのわかれるところでしょう。

また，敵タンクの砲頭の回転（自機のいる方向に向きを合わせてから弾を発射するという，東亜お馴染みの手法）が非常に速く，他の東亜シューティングならかわせるような間合いが，この作品ではかわせない場合もしばしばです。

こうした点に，この作品の（東亜シューティングとしての）未完成さを感じさせます。

最後に一つ，この『タイガーヘリ』では，DIPスイッチ（PCBについている，ゲームの難易度や料金設定を変更するためのスイッチ）によって，ある非常に変わった設定変更が可能です。

それは何と，自機の移動速度を２段階に変更できるというものなのです。

ちなみに工場出荷時には，「速いほう」に設定されています。ということは，あれでさらに遅い自機っていったい…。

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	タイガーヘリ
会社	東亜プラン／タイトー
発売年度	1985年
ジャンル	縦スクロール・シューティング
モニタ	縦画面
操作系	８方向レバー・２ボタン
ミス時の再スタート場所	もどる
コンティニュー	なし
エンディング	なし。ループゲーム
複数同時プレイ	なし
特筆すべき設定	自機速度変更機能あり

ビデオゲーム中古基板情報

テクモ

雷牙	60,000円	'91年	シューティング				ゲーム平安
雷牙	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーピンボールアクション	45,000円	'91年	ピンボール	有	有		㈲テクナート
シルクワーム	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ガンディーラ	15,000円	'90年	トランプ	有	有		㈱玉屋
ガンディーラー	8,000円	'90年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内

デコ

サイコニクスオスカー	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
スタジアムヒーロー	10,000円	'88年	ベースボール	有	有		㈱ケイアイシー

東亜プラン

大旋風	30,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
タイガーヘリ	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワードナの森	12,000円	'87年	アクション				ゲーム平安
麻雀シスターズ	4,000円	'86年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

ナムコ

ドラゴンセイバー	130,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ドラゴンセイバー	130,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥35,000	創造空間コンボ
ダートフォックス	128,000円	'89年	ドライブ	有	有	ｼｽﾃﾑⅡ,ﾛﾑｷｯﾄ¥68,000	㈱玉屋
ローリングサンダー2	115,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ローリングサンダーⅡ	115,000円	'91年	アクションシューティング	有	有	システムⅡ	カナヤ商会
ローリングサンダー2	108,000円	'91年	アクション	有	有	ｼｽﾃﾑⅡ,ﾛﾑｷｯﾄ¥28,000	㈱玉屋
マーベルランド	105,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥18,000	創造空間コンボ
オーダイン	105,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥18,000	創造空間コンボ
フェリオス	105,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥18,000	創造空間コンボ
未来忍者	100,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥10,000	イエロウバッグ
ローリングサンダーⅡ	95,000円	'91年	アクション	有	有	ロムキット¥10,000	タイムマシン
球界道中記	95,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥10,000	タイムマシン
ローリングサンダーⅡ	95,000円	'91年	アクション	有	有	ロムキット¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
バーニングフォース	95,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥8,000	㈱キョーワインターナショナル
未来忍者	95,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
オーダイン	93,000円	'88年	シューティング	有	有	ｼｽﾃﾑⅡ,ﾛﾑｷｯﾄ¥25,000	㈱玉屋
バーニングフォース	93,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	ｼｽﾃﾑⅡ,ﾛﾑｷｯﾄ¥13,000	㈱玉屋
マーベルランド	93,000円	'90年	アクション	有	有	ｼｽﾃﾑⅡ,ﾛﾑｷｯﾄ¥25,000	㈱玉屋
球界道中記	90,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
球界道中記	88,000円	'90年	野球	有	有	ｼｽﾃﾑⅡ,ﾛﾑｷｯﾄ¥8,000	㈱玉屋
源平討魔伝	60,000円	'86年	アクション				ゲーム平安
スプラッターハウス	56,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
ピストル大名の冒険	55,000円	'90年	シューティング	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥20,000	㈱玉屋
フェイスオフ	55,000円	'88年	アクション	有	有	[illegible],ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥20,000	㈱玉屋
ブラストオフ	55,000円	'89年	アクション	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥13,000	㈱玉屋
ドラゴンスピリット	55,000円	'87年	シューティング	有	有	システムⅠ	カナヤ商会
ロンパーズ	55,000円	'89年	アクション	有	有	システムⅠ	カナヤ商会
ワールドスタジアム'90	55,000円	'90年	野球	有	有	システムⅠ	カナヤ商会
デンジャラスシード	50,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
爆突機銃艇	50,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
スプラッターハウス	50,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥15,000	㈱キョーワインターナショナル
ピストル大名の冒険	50,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
爆突機銃艇	48,000円	'88年	シューティング	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥13,000	㈱玉屋
ワールドコート	48,000円	'88年	テニス	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥13,000	㈱玉屋
倉庫番DX	45,000円	'91年	パズル	有	有		創造空間コンボ
デンジャラスシード	45,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ブラストオフ	45,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ドラゴンスピリット	40,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
倉庫番	38,000円	'90年	パズル	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥10,000	㈱玉屋
ドルアーガの塔	38,000円	'84年	アクション	有	有		㈱玉屋
妖怪道中記	35,000円	'87年	アクション	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥5,000	㈱玉屋
ワールドスタジアム89	35,000円	'89年	野球	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥8,000	㈱玉屋
ワールドスタジアム90	35,000円	'90年	野球	有	有	ｼｽﾃﾑⅠ,ﾛﾑｷｯﾄ¥10,000	㈱玉屋
妖界道中記	35,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ワールドスタジアム'90	35,000円	'90年	野球	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ピストル大名の冒険	33,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	タイムマシン
倉庫番DX	33,000円	'91年	パズル	有	有	ロムキット¥10,000	タイムマシン
ワールドスタジアム	33,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥8,000	タイムマシン
ローリングサンダー	28,000円	'86年	アクション	有	有		タイムマシン
源平討魔伝	25,000円	'86年	アクション	有	有		タイムマシン
ドルアーガの塔	24,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
マッピー	18,000円	'83年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ギャプラス	13,000円	'85年	シューティング	有	有		タイムマシン
パックマン	12,000円	'80年	ドットイート				ゲーム平安
ゼビウス	12,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ディグダグ	10,000円	'82年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

日本物産

クイズDEデート	288,000円	'91年	クイズ	有	有		㈲テクナート
トリプルウォーズ2	25,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
ねらえトップスター	25,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
トリプルウォーズⅡ	25,000円	'89年	麻雀	有	有		カナヤ商会
沈黙の偏隊	20,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
アームドF	18,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀レディーハンター	15,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
テラフォース	15,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀Gメン89	15,000円	'89年	麻雀	有	有		カナヤ商会
トリプルウォーズ	13,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
レディハンター	13,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
テラクレスタ	10,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
アマテラス	8,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
お嬢さん	3,000円	'87年	麻雀	有	有		パワードサービス

任天堂

ドンキーコング	3,000円	'81年	アクション				ゲーム平安

バンプレスト

ウルトラマン	98,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋

ビデオシステム

闘神ブレイザーズ	158,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ターボフォース	100,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
パイプドリーム	40,000円	'90年	パズル				ゲーム平安
パイプドリーム	25,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
スーパーバレーボール	20,000円	'89年	スポーツ	有	有		㈱玉屋
ハットリス	15,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
アイドル麻雀放送局	13,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
アイドル麻雀放送局	12,000円	'89年	麻雀	有	有	『流派』をプレゼント	パワードサービス
ハットリス	8,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
おとなの麻雀	8,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋

UPL

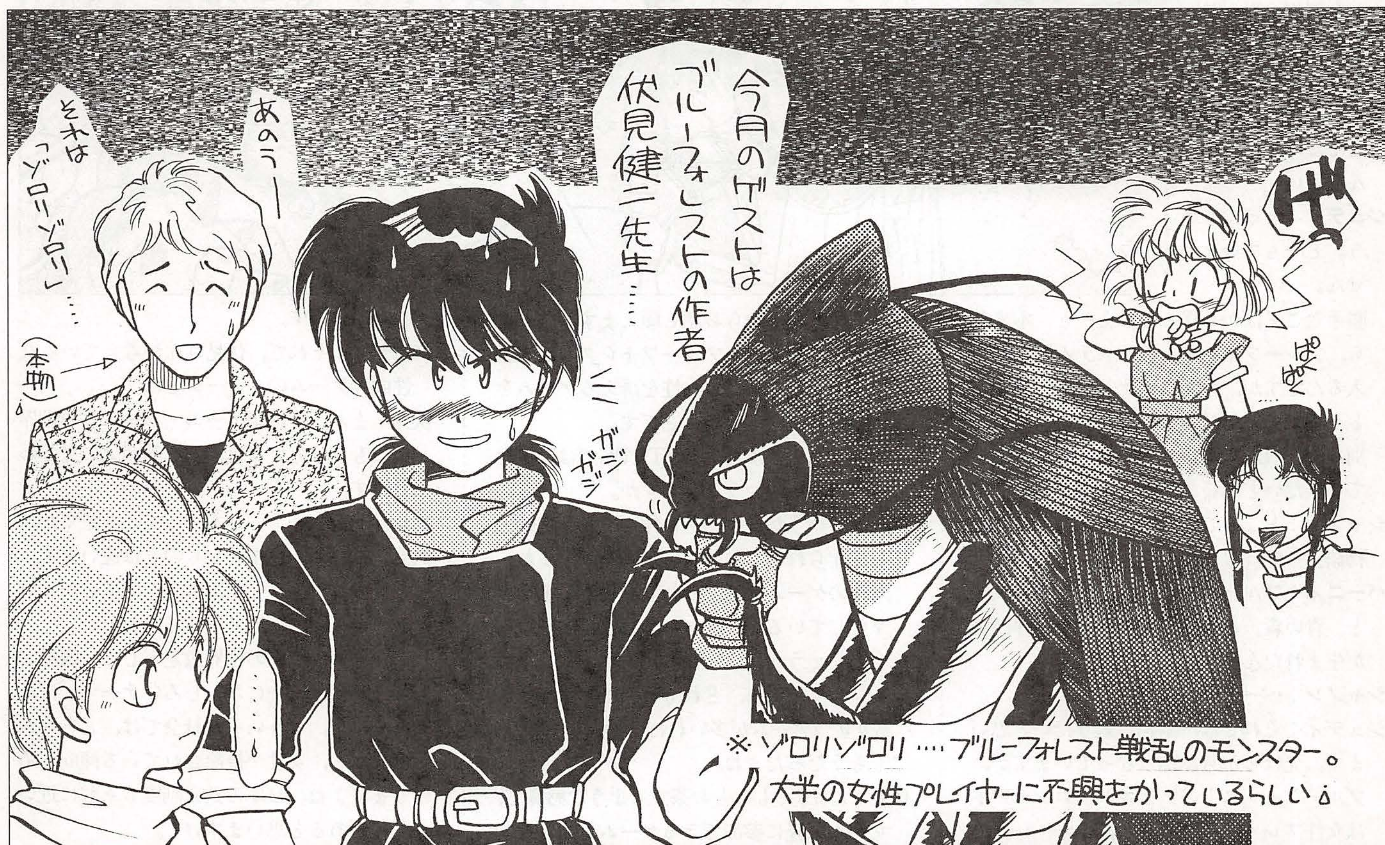
バンダイク	58,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋
ブラックハート	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ムスタング	40,000円	'90年	シューティング				ゲーム平安
バンダイク	35,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アークエリア	28,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

■㈲テクナート　〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 ☎06-643-7641
■パワードサービス　〒816 福岡県福岡市博多区諸岡4-29-23 ☎092-572-4110

ORGのテーブルトークRPGコーナー

今月のメニュー 伏見健二と青森物語
ブルーフォレスト&ギア・アンティーク

AUTHOR 大貫昌幸　ILLUSTRATOR 宮須弥



シャノン：はぁーい。夏休みの宿題は終わりましたか。

バーニィ：なぁ，ところで，今月のメニューは何だっけ，夏バテして，予告の内容忘れちゃったよ。

ブレット：もしや，このままとぼけて，いつかみたいに予告を無視しちゃうという伏線か。

シャノン：そんなことありませんよ。今は私たち4人の時代なんですからね。

ジュディ：えーと，今回は鹿児島県の徳重智洋くん他多数のかたのリクエストにお応えして，予告どおり，ツクダホビーの話題作「ブルーフォレスト・シリーズ」をお届けします。

シャノン：ほら，ちゃんと予告どおりでしょ。

ブレット：ほっほぉー。しかし，ツクダホビーというと，昔WARPSというTRPGを発売していたメーカーだな。確か……。

バーニィ：なぁ，その話は別の機会にしような。最初から話をこじれさせてもしょうがないだろ。

シャノン：はは。ジュディ，続きをお願いね。

ジュディ：しかも，特別ゲストにゲーム・デザイナーの伏見健二さんをお迎えしたんですよ。ブルーフォレストだけじゃなく，新作の「ギア・アンティーク」についても触れたいと思いまーす。

ブレット：さらに，何でも，今回の読者プレゼントはすごいらしいぜ。まぁ，詳しくはこのコーナーの最後を見てくれよな。

シャノン：というわけで，本日のゲストの伏見健二さんの登場でーす。わぁーい！　パチパチパチパチ。

今回の記事のため，GMとイラストレーターの宮須弥は，7月下旬新宿の某喫茶店で，伏見さんとお会いしました。以下はインタビュー終了後の会話である。

GM：せっかくだから，伏見君の似顔絵描いてよ。ボクがインタビューしているより，ジュディたちが聞いているかたちにしたほうが，おもしろいと思うんだ。

宮須弥：でも，似てなかったりしたら伏見さんに悪いですよ。

GM：なら，怪物のヌイグルミを着ているような格好で描けばいいんじゃない。

宮須弥：それなら，あれですか。やっぱり。

GM：そう，ゾロリゾロリ！

かくして，伏見健二ゾロリゾロリ化計画は実行される直前であった。しかし，宮須弥の僅(わず)かな良心が，その陰謀を打ち砕いたのだ。

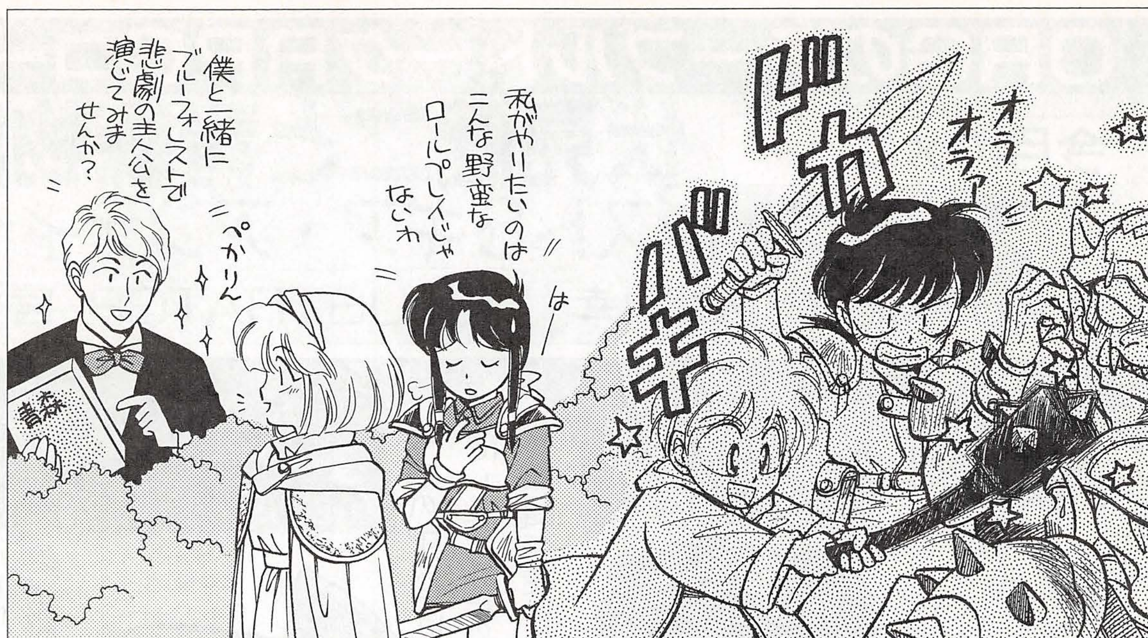
宮須弥：詳しくは，本文を読んでくださいね。

女性にも楽しめるワールド・イメージが狙い

伏見：どうもはじめまして。よろしくお願いします。

シャノン：伏見さんって，すごいおとなしそ

うな人なんですね。
ブレット：どんなイメージを持ってたんだよ。
シャノン：だって，私の知っているゲーム・デザイナーって，変なのばかりだから。で，女性を意識したゲームをデザインした人だから，やっぱりちょっと○○な人かなって，想像してたのよ。ごめんなさい。
ジュディ：まったくぅ。どーもすいません。

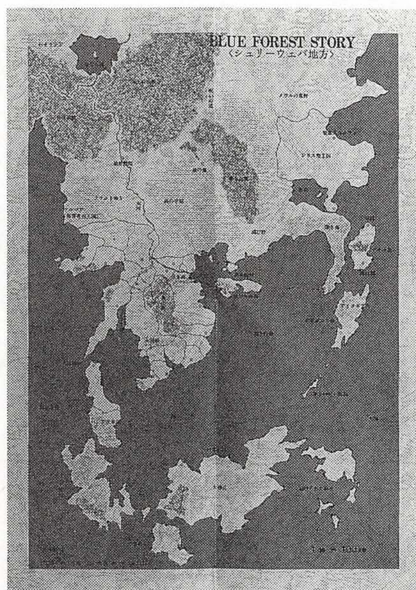


勝手なことばかり喋って。えーと，本来なら，ブルーフォレストのシステム紹介から入るんですが，今回はデザイナーにゲストとして来ていただいているわけですから，別の切り口からブルーフォレストを紹介していきたいと思います。
シャノン：ところで，タイトルにある「青森物語」って，なに？
バーニィ：ブルーフォレスト。日本語に訳すと，青い森。それで「青森」って，呼び名が生まれたんだ。
シャノン：へーっ。そうなの。
ジュディ：それでは，本題に入りたいと思います。先ほどから話題になっていますが，ブルーフォレストのデザイン・コンセプトは女性プレイヤーを意識したとか……。まずそのあたりからお話し願えますか。
伏見：そうですね。ブルーフォレストで一番したかったことは，女性を誘えるゲームを作りたかったということです。
ブレット：と言うと，他のTRPGでは女性を誘いにくいということですか。
伏見：というか，ゲーム自体がそれを目的として作られていないものが多いですよね。既存のゲームだと，どれも怪物退治をテーマにしているか，ルールが難しいのではないでしょうか。
シャノン：確かに，どれも戦闘だけしてれば成り立つゲームが多いわね。前回のAD&D®もそうだったよね。
伏見：だから，もっとお茶するような感覚で，女性も気軽に参加できるゲームが作りたかったわけです。
ジュディ：それで，伏見さんが考えている女性向けゲームのイメージとは？
伏見：まぁ，それがゲーム・ワールドの世界観にもなっている東洋的な雰囲気になるわけです。
ブレット：東洋？　日本的ってことですか。
伏見：いいえ，日本的なものとは違います。どちらかというと，東南アジア系とかインドのような国のイメージですね。

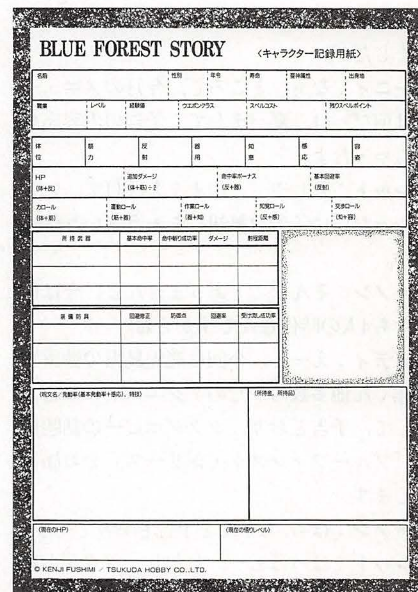
ファンタジーの世界設定として，西洋の騎士文化は確かにおもしろいテーマではありますが，そういった社会では，どちらかというと，女性が排除されている傾向にありますよね。日本の武家制度もそれに近いものがあると思いますけど。



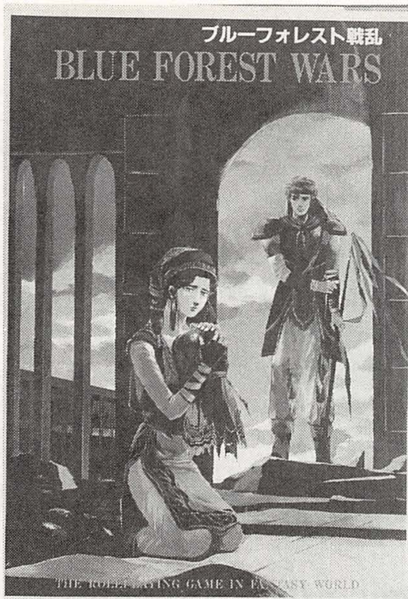
▲遊びやすさと，親しみやすいテーマを追求した「ブルーフォレスト物語」のパッケージ



▲「ブルーフォレスト物語」の世界が構築されている〈シュリーウェバ地方〉のマップ



▲「ブルーフォレスト物語」のキャラクター・シート。26種もの職業が用意されている



▲拡張セット「ブルーフォレスト戦乱」も発売されている

ところが，ボクの考えている東洋的なイメージを持つ世界では，生活の単位として，女性というものがしっかりと位置づけられていたと思うんです。それは，やわらかさでもあるし，曖昧さでもあるし，ある意味では土俗的な社会でもありますね。

しかし，人と人との触れ合いというものは，本来曖昧なものであると思います。

シャノン：？？？？

伏見：少し観念的すぎましたか。

ジュディ：いいえ。この娘（シャノン）がトロいだけですから。

伏見：あまり考えすぎないでくださいね。そうですね。もう少しゲーム的に言うと，聖騎士のようなものはブルーフォレストには存在しないんです。だから，騎士制度のような，硬さをイメージしない世界。そういった社会的な部分を気にせずにプレイできる，遊びやすい世界ということになりますね。

ゲームにおける悟りの持つ意味とは

さて，つぎの話題に移る前に，ブルーフォレストの特徴的なルールである「悟り」について説明しておきましょう。

ブルーフォレストにおける「悟り」とは，キャラクターの潜在能力を完全に解放する極致へと進むことです。ゲームではどのように使用されるかというと，「悟り」のレベルは％で表され，すべての行為判定の最低成功率として使用できることになります。

つまり，「悟り」のレベルが50％なら，そのキャラクターの攻撃の命中確率が，最低でも50％はあることになります。



しかも，行為判定を行なうたび，「悟り」のレベル以下の数値をダイスでだせば，「悟り」のレベルが1ずつ上昇していくことになります。

なんと，「悟り」のレベルが高くなればなるほど，「悟り」のレベルはさらに上昇しやすくなるのです。

しかし，「悟り」のレベルが70に達したキャラクターは，人間の領域を離れ，神の領域へ去っていかなければなりません。つまり，プレイヤー・キャラクターとしては，存在が認められなくなるわけです。

そして，「悟り」のレベルを下げるためには，泥酔したり，犯罪行為をしなければならないのです。もっとましな，神殿などでコントロールする方法もあります。

果たして，ブルーフォレストは「悟る」ことを目的としたゲームなのでしょうか。いよいよ伏見流女性向けゲーム・システムの核心に迫りたいと思います。

伏見：ずばり言ってしまえば，悲劇が演じられるゲーム・システムがほしかったのです。女の子なら，誰でも悲劇のヒロインにあこがれるのではないでしょうか。

シャノン：リア王とか，シェークスピアの作品みたいなのかしら。

伏見：それとはちょっと違うかな。まぁ，個人的な受けとめかたの問題ですから，そうとってもらっても結構ですけど。ボクは人間の物質的な成長と精神的な成長には，終着点がないと思っています。

ですから，「ブルーフォレスト」に英雄は必要ありません。他人からは英雄的な人物に見えても，そのキャラクターは内面では決して満足していない。いや，それどころか，常に精神的な欠陥に悩み苦しんでいるわけです。

ジュディ：つまり，人間とは不完全なものであるというわけですね。

伏見：はい。その不完全さが人間の魅力であり，ブルーフォレストで全面に押しだしたかったのが，このポイントなのです。

バーニィ：なるほど，それを具体的にルール化したものが，「悟り」なんですね。つまり，人間は悟りを目指して修行をしていくけど，「悟り」の極致に到達してしまうと，俗世界から離れなくてはならない。

ところが，プレイヤー・レベルの問題を含めて，キャラクターは俗世界に存在している。それは何故か？

ブレット：坊やだからさ。

伏見：そうですね。そして，そこに矛盾と葛藤とが生じて，悩み苦しむキャラクターの人間像ができあがるわけです。

難しい言葉を使うなら，キャラクターのアイデンティティの認識が生じるわけです。

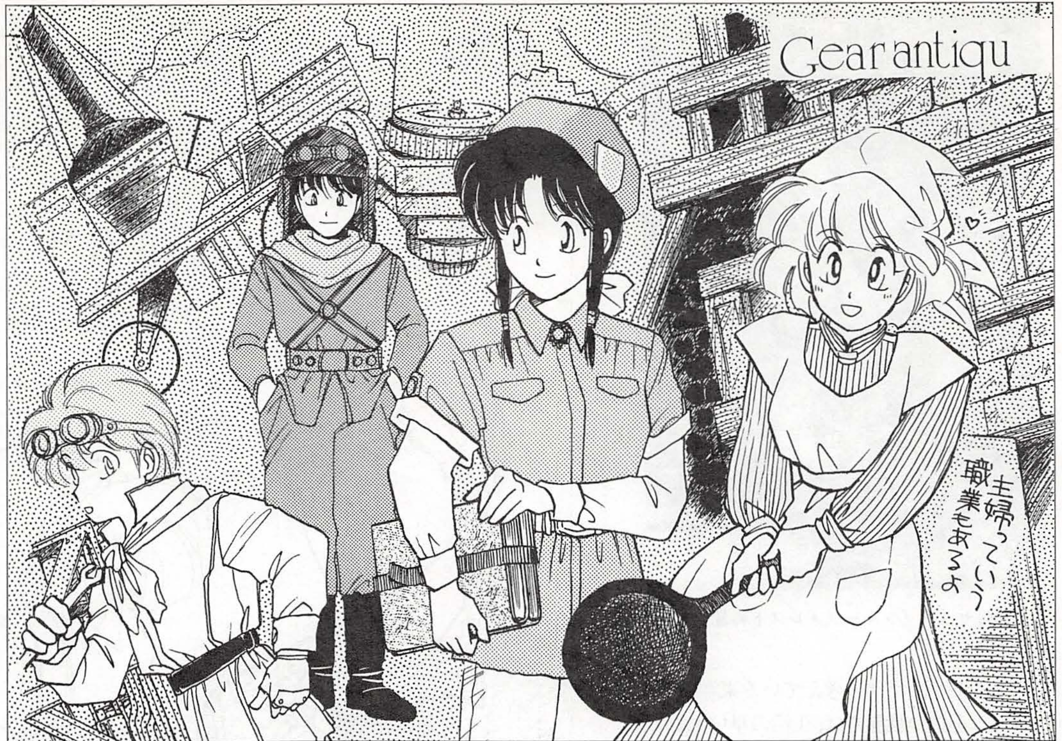
シャノン：もっと簡単に説明してください。

伏見：キャラクターがブルーフォレスト世界の住人でいる存在理由，つまり他のTRPGで一般にいわれるキャラクターの設定というものを，ゲームをプレイしながら作りだせるようにしたわけです。

バーニィ：すると，「寿命」に関するルールも同様ですね。

伏見：はい。そして，そういったゲーム・システムという小道具を利用することによって，キャラクターの個性的な部分を，プレイヤーが考えてくれるようになったらうれしいですね。

♥ ♥



ブルーフォレストでの失敗談

ブレット：それでは，懺悔のコーナーです。ブルーフォレストをデザインして，失敗したと感じたことがありましたら，どうぞ。

伏見：一つ目は，エキスパンションの「ブルーフォレスト戦乱」に，ゾロリゾロリというモンスターを入れたことです。

　これが，女の子には評判が悪くて，中には「ブルーフォレストって女の子向けのゲームのはずなのに，何であんなのが入ってるんですか」って，抗議の手紙までもらってしまいました。

シャノン：たしかに，アレは気持ち悪いわね。

伏見：あとは，やはり戦乱で，リタの語りの部分を削ったら，これまた苦情がいっぱい来たことですね。

伏見氏のプレイ時間や人数は？

ジュディ：せっかく来ていただいて，申し訳ありませんが，誌面スペースの都合もあるので，つぎの質問に移りたいと思います。これは，ブルーフォレストとは，直接関係ないのですが，伏見さんは，普段は何人で，何時間ぐらいゲームをプレイされますか。

伏見：プレイヤー4人程度で，1回のセッションは3～4時間程度ですね。

シャノン：キャンペーンなんかはやられてますか。

伏見：もちろん，ブルーフォレストでね。ただ，ブルーフォレストだと，長いキャンペーンには向かないので，長くても，10本程度のシナリオで終了するドラマチックなショート・キャンペーンが主体です。

新作ギア・アンティークは冒険活劇がテーマ

バーニィ：それでは最後は，8月に発売になった新作「ギア・アンティーク」について，お話をお願いします。

伏見：ブルーフォレストの悲劇に対して，ギア・アンティークでやりたいことは，冒険活劇と呼ばれるものです。



▲産業革命時代を背景に，機械と妖精，SFとファンタジーの交錯世界で冒険が繰り広げられる，「ギア・アンティーク」のパッケージ

ジュディ：ギア・アンティークというと，ラピュタ的な世界観が先行して宣伝されていますけれど，そう受けとめて，問題はありませんか。

伏見：ええ，問題ないと思います。ブルーフォレストの場合，キャラクターの存在理由を「悟り」によってプレイ中に決定していく手法を採用しましたが，今度のギア・アンティークでは，社会身分と学歴によって，キャラクター・メイキングの段階である程度決定できるようにしてみたんです。学歴によって，なれる職業があったり，なれない職業があったりするわけです。

シャノン：おもしろそうなアイデアですね。

伏見：だから，主婦なんて職業もありますよ。

バーニィ：ゾロリゾロリは？

伏見：そういうのはありません。プレイヤーがキャラクターの設定について考える手伝いをすることによって，1人のキャラクターのライフ・キャンペーンができるようになれば幸いです。

ブレット：キャラクターのライフ・キャンペーンですか。それがブルーフォレストとギア・アンティークの一貫したテーマなわけですね。

伏見：ええ，キャラクター1人の人生を演じられるライフ・キャンペーンというのは，ボクの求めているテーマでもありますから。

バーニィ：ライフ・ワークですね。

伏見：そこまで大げさじゃないですけどね。

TRPGファンへのメッセージ

ブレット：それでは最後に，読者のみなさんにメッセージをお願いします。

伏見：最近ではいろいろなTRPGが発売されていますから，ゲームごとの遊びかたの違いに気をつけてほしいと思います。

どのゲームにも，デザイナーの意図した楽しみかたと遊びかたがあるわけで，その遊びかたというのは，他のゲームでは決して楽しめないものだと思います。

だから，いくつものTRPGをプレイするならゲームごとの楽しさを見つけてください。

バーニィ：それは，ブルーフォレストとギア・アンティークでも同じですよね。

シャノン：あたりまえでしょ。冒険活劇と悲劇のドラマを一緒にしたら，宮崎　駿先生に怒られちゃうでしょ。

伏見：それから，読者のみなさんにお薦めしたい本が1冊あるんですが。

ジュディ：どうぞどうぞ。

伏見：まぁ，本といってもコミックです。タイトルは「最後の竜に捧げる歌2」。ギア・アンティークのワールド・デザインを担当してくれた外薗昌也さんの作品ですから，ぜひ読んでみてください。

シャノン：それって，隣のページを担当している手塚さんが原作なんじゃない。

ジュディ：あら，本当だわ。では本日はどうもありがとうございました。また遊びにきてくださいね。

伏見：はい。新作がでたら，ぜひまた呼んでください。

ジュディ：さて，今回のTRPGコーナーは，ゲーム・デザイナーの伏見健二さんをゲストに迎えてお送りしました。いつもとは一風変わった形になったのではないでしょうか。それでは，また来月号でお会いしましょう。

＊「ブルーフォレスト」「ギア・アンティーク」に関するお問い合わせは株式会社ツクダホビーまで。

〒111 東京都台東区元浅草3-1-3 株式会社ツクダホビー

当選者の発表とプレゼントのお知らせ

7月号で募集した「AD&Dキャンペーン・ガイド」のプレゼントに，たくさんのご応募ありがとうございました。当選者は以下の3名に決定しました。

北海道：**小林秀人**，和歌山県：**井窪昭博**，岡山県：**平田明大**

さて，最初に予告したように，今月のプレゼントは，伏見健二氏の新作TRPG「ギア・アンティーク」を，デザイナーのサイン色紙



を付けてさしあげたいと思います。

色紙は，ブルーフォレストのイラストレーター，佐々野　悟さんか，外薗昌也さんのすてきなイラスト付きです。どしどし応募してくださいね。

プレゼントを希望される方は，ハガキに住所，氏名，年令，性別を記入して，ベーマガ編集部のTRPGコーナー「ギア・アンティーク」プレゼント係まで，ハガキで応募してください。

だいす★くえすと　そろすぺしゃる

プレゼントでご協力していただいている新和さんから，読者のみなさんからも問い合わせが多い「だいす★くえすと」シリーズの最新作が発売されたので，簡単に紹介しておきましょう。

今回の特徴は，タイトルに「そろ　すぺしゃる」とあるように，ゲームブック風のシナリオがついたことです。父の仇(かたき)を討つために，白竜の城に住む女王イシャスヤルに挑む聖戦士（あなた）と，4人の仲間が繰り広げるダイス・アドベンチャーをお楽しみください。

■通信販売のご案内

ORGでは，今回ご紹介した「ブルーフォレスト・シリーズ」や「ギア・アンティーク」などをはじめ，各種TRPGやダイスなどのゲーム関連商品の通信販売を行なっております。購入を希望される場合は，往復ハガキか返信用切手を同封して，「ORG通信販売係」までお申し込みください。住所，氏名(読みかたも)，電話番号，希望する商品を忘れずに書いてください。

通信販売のお申し込みは下記住所まで。

〒146 東京都大田区池上6-1-7ブルースカイハイツ701 株式会社ORG

お便り募集中

このコーナーでは，読者の皆さんからのお便りを募集しています。イラストやこのコーナーで取り上げてほしいTRPGのリクエストなど，何でもOKですから，どしどしお寄せください。このコーナーに関するお手紙は，下記の住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「TRPGコーナー」係

次号予告

さて，来月は何をやろうかな。というわけで，ゲームズワークショップ社の大型TRPG「ウォーハンマー・ファンタジー」か，「ダブルムーン伝説」を紹介する予定です。

「ダブルムーン」の場合には，再びデザイナーのかたを呼んで，あっ，当たり前か，自分で作ったゲームだもんな。どちらになるかは来月のお楽しみということで……。



▲ゲーム・ブック風のシナリオがついた「だいす★くえすと　そろ　すぺしゃる」

ファンタジー通信
手塚 一郎

今月の詩

夢，あなたは夢を見ていますか？
どんなに小さな夢だとしても
どんなに大きな夢だとしても
あなたは夢を見ていますか？
夢に破れて泣いていませんか？
夢を消そうとしていませんか？
夢を支え，生きていく
夢に抱かれて生きていく
いやいや夢を捨てるなら
あなたは，ひよこのままですよ
道を越えたあの丘の向こうは
あなたの知っている“自分”です
さあ，歩きなさい
もうすぐ，そこにあるのです
あなたの知っている自分の姿が……

人称潤心集“わが家へ”より
[神奈川県綾瀬市・Willheim]

＊

こんにちは，手塚です。

えー，2か月ぶりのファン通ですが，お元気でしたか。ぼくは病気でした(笑)。とはいっても，別に仕事をさぼっていたわけではなく，ベーマガの付録とかで1日20時間労働なんて日がつづいたものですから。今月も多忙なため縮小版で勘弁してね。ごめん。

読者のコーナー

★RPGなどでモンスターに会話させる場合，彼らが自分たちのことを指して“ひとり，ふたり……”と数えるのには抵抗があります。かといって“1匹，2匹”と自分たちのことを数えるのもおかしいように思えます。なにかよい解決方法はないものでしょうか？

[石川県金沢市・人喰いWarlaw]

■手塚：モンスターが自分たちの数を数えるときに用いる単位，ですね。うーん，ぼくたちと同じように“ひとり，ふたり……”でいいと思うのですが。他の人はどう感じているのかな。お便りください。

★新しい企画を提案します。その名も「冒険者の店」です。簡単にいえば，読者の考えた武器や防具，道具などを発表するコーナー。基本的には文字ネタとして募集しますが，イラストの得意な人にビジュアル化してもらったり，テーブルトークRPGに応用したり……。武器にまつわる詩や伝説，悲話などの設定も考えるといいのではないでしょうか。もちろん，笑えるアイテムとかもあり。きっと楽しいコーナーになるはずです。

[埼玉県岩槻市・KTY]

■手塚：あ，おもしろそうですね。さっそく募集しましょう。来月もファン通があるはずですから（笑……←なんで，こうワープロを打ってしまうのだろう？）。しめ切りは9月14日の消印有効まで。200文字ていどにアイテムの名称や効果，伝説などをまとめて送ってください。封書だと整理が大変なので，ハガキに書いてくださるとうれしいです。コーナーの名前は「冒険者の店」だよ。

と，もう誌面がつきてしまいました。やっぱり2ページでは少なすぎますね。来月号ではこのようなことはないでしょう（笑……あ，また打ってしまった）。

それから「ファン通お手伝い」についてですが，たくさんの応募ありがとうございました。お仕事をお願いする人は来月号で発表しようと思っています。では。



▲奈良県生駒市・琴辺紀音

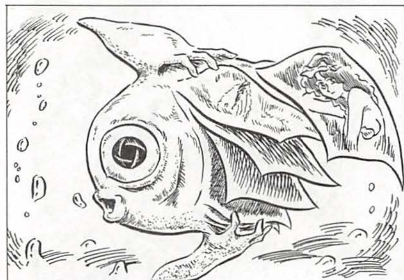


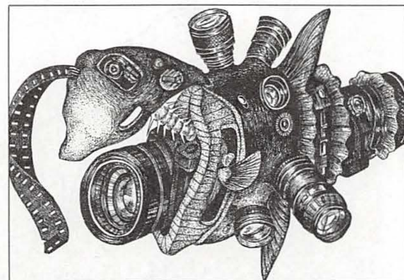
◀東京都北区・林 隆治

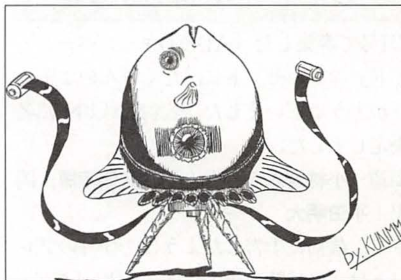
今月のC.Cコーナー

ずいぶんと間が開いてしまいましたが，とにかく「C.Cコーナー」であります。一部ではファン通終了伝説が流れているとか聞きましたが，そのようなことはありませんので，どうかご安心を（しかし，“伝説”というのはすごいですね。驚きました）。

前回の課題は「カメラとマンボウの合成」でした。例によって優秀作品を掲載しておきます。て，来月の課題。愛知県名古屋市のDFKYくんのリクエストで「ハニワとラーメンの合成」。おい，なんだよ，これ。しめ切りは9月14日の消印まで有効。何通くるかな。


▲長野県南安曇郡・草深重実


▲東京都武蔵野市・佐々木成朗



▲福井市・KUNMM

MUSIC

ぼくの好きな曲はX(エックス)のアルバム「BLUE BLOOD」に収録されている「Rose of Pain」です。『自らの美しさを保つため，何百人もの女性を殺した伯爵夫人。彼女の殺戮を黙って見つづけた薔薇の嘆きは，yoshikiの嘆きでもある(曲解説より)』。悲しく，約12分と長いですが，とてもいいので，ぜひ聴いてみてください。

［栃木県宇都宮市・**藤咲理香**］

■手塚：ぼくがこの曲の設定で思いだすのは，やはり血の伯爵夫人ことエリザベート・バートリです。魔性のヒロインというと聞こえはいいけれど，怖いよねえ。美に狂った女の人というのは……。で，Xの話。8月のはじめ，ぼくと山下さんがシカゴから帰ってきたとき，空港には若い女の子たちの行列。なにが起こったのかと思っていたら，ちょうどそのXが日本に戻ってきた瞬間だったのでした。なんだか，まったく関係のない話でした。ごめん。

マイ・キャラクター

最近，ちょっとパワー不足の感のあるこのコーナー。よくあるタイプの，ではおもしろみに欠けるよね。どうせなら，誰も考えつかないような，自分だけのキャラクターを持ちたいもの。文字だけの投稿もOKだよ。

MY CHARACTER
NAME：ドノバン＝レーモンド（43才）
職業：森守人，人間.
◇普断は、人里離れた山奥で、ひっそりと生活している。温厚で気前がいいが、森の動植物を汚す者は決して許さず、手にしたオノを振り回し、その者が息絶えるまで、攻撃をやめない区暴な所もある。

◀静岡県浜松市・そんでなんや太郎

お便り待ってます

こんなお便りを，いくつかいただいた。

「『ストリートファイターII』ばかりやっていないで，ファン通を書いてください」

なんか，勘ちがいされているなあ。きっと，やんまがいけないのだろう。ぼくは『ストII』で徹夜をした覚えはないのに。あのあたりは完全なフィクションなのですよ。たしかに，まったくプレイしていないわけではないけれど……。1週間ぐらい遊ばないことだってあるのにさ。まあ，いいけど。

そんなわけで，お便り募集。新コーナーの提案とかも受けつけていまーす！

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「ファンタジー通信」それぞれの係

※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外はとくにしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月！

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

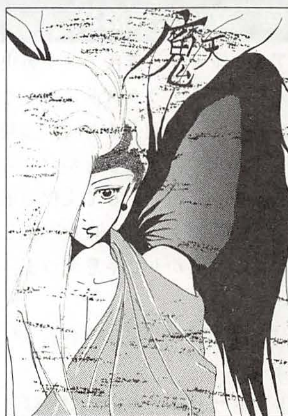
娯楽に乏しい。8月は初旬に大阪と名古屋へ逃亡（笑）しただけ。ああ，なんて寂しい青春なのだろう。このままだと，9月もこんな調子なのだろうな。いや，ぼくは遊ぶ。とりあえず，北海道にいくことだけは決まった。それまでに仕事を全部片づけて……。



▲高知市・無限商会
■手塚：たびたび休んでごめんなさい。ていねいな描きこみに好感が持てますね



▲大阪府堺市・天照ぐらら
■手塚：いつもながら，線がきれいです。横のイラストが少ないので，もっと送って



▲北九州市・ぜんじ
■手塚：初登場です。あまりに細い線が多いので，きれいに印刷されるか心配です



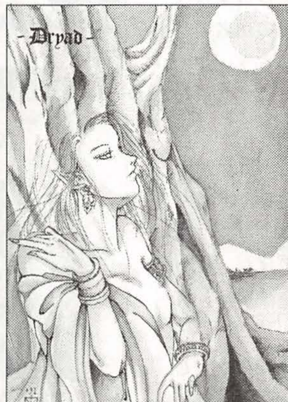
▲広島県安芸郡・MACOP
■手塚：諸事情でMACOPも引退を決意。たまっているイラストも順次掲載していきます



▲神奈川県海老名市・森 勝之
■手塚：昔のイラストを載せると，みんな文句をいうんだよね。森くん，君もか？



▲千葉県船橋市・ちかや
■手塚：また初登場。点描が美しいです。もっともっと作品を送ってくださいね



▲東京都足立区・仁科　尚
■手塚：ドライアードだそうです。今度，「弦奏王」の感想を聞かせてください



▲静岡県小笠郡・唯鬼
■手塚：はい，載りました。ちょっと白い気がしないでもないけれど，これもセンス

WOLF GAMERS

■お便りのあて先　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F　ウルフ・チーム　WOLF GAMERS

古代中国名将列伝 巻の六 呂布伝　後章

長安を追われた呂布が最初に身を寄せたのは、当時最大の名家である袁一族の、袁術である。呂布は、董卓が長安在住の袁一族を処刑していたため、その仇を討った自分は当然受け入れられると思っていた。しかし、袁術はこれを拒否して受け入れなかった。次に彼が訪れたのは袁術の従兄の袁紹である。呂布は袁紹の下で武功を挙げたが、後に袁紹と不仲になり出奔した。袁紹の元を離れた呂布は、彼の復讐を恐れた袁紹の刺客を避けて張楊の所へ向かった。途中、彼は張邈という人物に出会った。張邈は曹操と友人だったが、自分が袁紹と反目中の呂布と会見したことで曹操がもう一方の友人、袁紹の為に自分を攻めるのではないかと疑心暗鬼に駆られ、思い切って先手を打ち、曹操配下で曹操に不満を抱いていた陳宮らを誘って張楊の下にいた呂布を曹操の本拠地である兗州に迎え入れた。
この時、兗州80県の中これに呼応しない県は鄄城・東阿・范県の僅か3県のみであった。呂布は遠征の途中から急遽駆けつけた曹操と100日以上も対峙を続けたが、蝗と干魃による兵糧不足のためやむをえず撤退した。
この後、2年余りの間にせっかく獲得した兗州に属する全ての県（城）を失い、徐州に割拠している劉備を頼り敗走して行った。呂布は策謀に欠けていたため常に配下の言葉に左右されていた、また配下達は自分の功名の為に絶えず意見を対立させていた。そういった配下達を統率できなかったのだから、武勇は最強でも負け続けたのは当然であろう。
劉備の客将となった彼は劉備が袁術を攻めた際に今度は劉備を裏切り、徐州を乗っ取った。劉備・袁術に呂布を加えた三者はこれより離合集散を繰り返し、混戦を繰り広げた。この期間中に彼の武勇を伝える次の逸話が残されている。

呂布が劉備の要請で袁術軍に停戦を提案したことがあった。首を縦に振らない袁術側の総大将に呂布は1本の戟を見せ、「この戟の小枝を射るから、これが命中したら停戦して欲しい」と言い約270mの距離から7cm余りの目標めがけて矢を射った。矢は狙いたがわず命中し、袁術軍は兵を退いたのである。

三者の戦いは、呂布に敗れた劉備が曹操に降り、曹操に袁術と呂布が滅ぼされることで決着を見た。呂布の敗因は彼の酷い扱いに耐えかねた配下達の反乱である。彼が降伏したのは、実は曹操ではなく彼自身の配下達に対してである。裏切る事で生き続け、裏切りで身を滅ぼした彼にこそ、乱世の生き方を見ることができるのかもしれない。

（おお）

アネットの 近代アメリカ史講座 第5回　文化と風俗2

こんにちはアネットです。近代アメリカ史講座ももう5回目、とうとうラス前になってしまいました。そこで、今回もまた暗い話題にしてやろうって企画の大津山さんがたくらんでたんだけど、特別にお願いして文化と風俗の続きをやらせてもらえることになりました。ずっと暗い話題ばっかりじゃ息がつまっちゃうもんね。

そういうわけで今回は1920年代の有名人についてお話しするね。

1920年代のヒーローっていったらやっぱりリンドバーグかな？　PC-CLUBじゃなくて本物のリンドバーグね。1927年、彼のアメリカからパリに渡る大西洋単独無着陸飛行は、当時のアメリカ人の記憶に歴史的偉業として刻み付けられました。飛行機のメジャー化の第一歩かな。今でも「翼よ、あれがパリの灯だ」っていえば、たいていの人は知ってるよね。

さて、リンドバーグが表の世界の英雄だとすれば裏の世界の英雄はアル・カポネかな？知名度でいえばアル・カポネの方がリンドバーグより上かもしれないわね。彼は23才のときに当時マフィアで一大勢力を誇っていたトリオっていう人に腹心として取り立てられました。それからカポネはめきめきとその頭角を現わしてきて、数年にしてシカゴマフィアの帝王にまでのし上がったんです。カポネは犯罪のセンスも一流だったし、頭も切れ、そして何より義理難く仲間を大切にする人でしたので、マフィアの中でもとくに人気がある人でした。その義理難さゆえに何人もの人を殺してきたカポネも、当時のアメリカ人には畏敬とあこがれの対象だったようね。

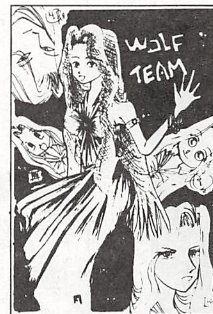
文化が発達して豊かだった1920年代のアメリカは、他にも、ベーブ・ルース、ヘミングウェイ、チャップリンなど、政治家以外の有名人が多く現れた時代でした。

（アネット）

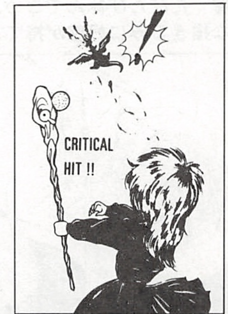
浜さんのみんなで遊ぼう



▲宮城県 May-beさん
ペン先の寿命は短い。線が鈍ってきたら早めに交換を。



▲秋田県 桐生みおらさん
君のP．N「菊丞凍夜双樹灰神良智織桐生みおら」は余りにも長いので略したぞ。



▲鳥取県 LINDAさん
いい構図だ。レイアウトも冴えている。



「C·C隠しモード情報局」

■おまけ小劇場
セレクト画面で女の人が持っている水晶球をクリックする。

■プログラマーズルーム
同じく、女の人のサークレット（額の飾り）をクリックする。

■スタッフルーム
一話の冒頭、ショー会場で日記コマンドの上にある黒い水晶球をクリックする。

■秘密の更衣室
二話の冒頭、峠の道で画面の左上をクリックする。

特に小劇場と更衣室は笑えます。
ゲームを持っている方は一度お試し下さい。

ベーマガ B·M CANDY

時の鎖 (Ⓖ)









ようっ！浜だ。この原稿を書いているのはまだ８月上旬で夏の盛りなのだが、みんなの読んでいるこの号はなんと10月号。まるで未来に手紙を書いているような妙な気分だな。

さて、イラスト掲載の御褒美ネームステッカーセットは届いたかな？
本名の書いていない人や住所が不完全だった人には残念ながら発送できなかったが、それ以外で届かなかった人は連絡をくれ。

ちなみに、７月号から12月号の間に掲載された人への御褒美は、91年後期分としてクリスマス頃に発送されるはずだ。

今度の御褒美は何にするか、今から考えておくことにしよう。（浜）



▲埼玉県 錦士郎さん
今月の第一席。副題の誤字は御愛敬だな。

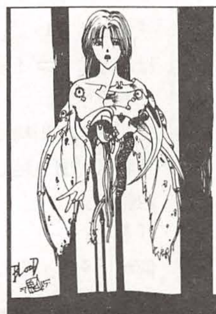

◀山梨県 白夜さん＆
広島県 亜威沙瞳さん
「６セントラルビル」で正しいぞ。安心して投稿してくれ。



▶福岡県 椎野ありまさん
左上の文章が絵を壊している。この絵の場合は文章がない方がいい。


▲高知県 一五明さん
ほのぼのとしていて良い。ところで住所が高知県としか書いてないが？


▲群馬県 関久美江さん
怒りの表情は「静中の動」。
次は「動中の静」だな。


▲静岡県 唯鬼さん
独自の世界を築きつつある。
テーマは「人間」か。



◀愛知県 魔女の宅急便さん
他の人の描かない物を描く、その姿勢は良いと思う。



KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

連載小説第二回 サゴイの来た日

■前回（8月号）のあらすじ
語り草になっている伝説の「サゴイ」が，ある日オレの部屋にやってきた。ちょっと買い物に出て帰ってみると「サゴイ」は，ずうずうしくもソファでスースー寝息を立てていたのだが……。

「おまえサゴイ！こんなとこで寝てんじゃねーよ」
あんまり幸せそうな寝顔だったのでつい意地悪をいってしまう。
サゴイはオレの大声にびくっとすると薄目をあけた。
「ほらスプライト」
「どーもありがとう」
サゴイは細い手を伸ばしてスプライトを受け取るとプショ！と缶を開けた。
「なー。サゴイってさぁ，何？」
「ん？」
「サゴイって普通何してんの？」
「普通？……んー，会社行ったりとか……」
どひゃん。サゴイはＯＬなのか。
「どこの会社？」
「銀座」
「ギンザ……」
その時ガチャガチャと鍵を開ける音がして，サンチェーンの袋を下げた典子が入ってきた。ぎゃっ！忘れてた。典子は金曜日に泊まりに来るっていってたじゃないか，オーマイガッ！なんてこったい。
「あっ」といったまま，典子は部屋の入り口で凍りついたように5秒くらい動けなくなった。サゴイはソファにもたれたまま典子を見つめていたが，
「こんばんわ」
といった。
サゴイと典子はすぐ仲良くなった。典子は秋田の角館出身で，サゴイのことを説明すると「うちの方にもそんなのある」ということだった。
「ねえ，サゴイさん，お家はどこなの？」
「ニシフナ」
「じゃ，東西線？」
「うん，駅から近いよ。7分」
「へー，自宅？」
「いちおーね」
自宅なのかこいつ。しかしサゴイが東京土地付き娘だったとは。
「へー，すごいじゃん」
「すごくないよ」
ほんとにサゴイは別にどーでもよさそうだ。
「どうして川崎に来たの？」
「お家が引っ越しちゃったの，西船に」
「そう」
何が「そう」なんだか。わざわざどうして川崎に来る。「お家」って何だ。家族はいるのか？家族はみんなサゴイなのか？
「サゴイ。おまえんちってみんなサゴイなの？」
「うん。みんなサゴイ」
「職業は？」
「だからサゴイ」
「名前も？」
「サゴイ」
何だか。
「ねぇサゴイさん。サゴイさんって，その家に幸福を呼ぶんでしょ？」
典子はオレの方に「良かったね」という顔をチラとみて，サゴイに聞いた。
「うん，いちおうね」
「じゃ，やってみて。ね？幸せにしてみて」
典子は幸せという言葉に弱い。顔が紅潮している。
サゴイは
「いいよ」
というと，立ち上がり，キッチンに歩いていった。
「ねぇ，幸せだって。よかったね」
典子は自分のことのようにいってるが，この家はオレんちだぞ。オレが幸せになるんだからな。おまえは基本的に関係ねえんじゃねーの？と思ったけどオレは黙っていた。
「じゃ，いきます」
キッチンからカボチャと包丁とおたまを持ってきたサゴイは，テーブルにカボチャを置いた。そして，何やら呪文を唱え始めた。
「……サチヲ，スゴイサチヲ，スゴイサチヲ，スゴイサチヲ，**スゴイサチヲ！**」
一瞬気を失ったオレは，気がつくとサゴイと裸でベッドの中にいた。それもマリークレールの天蓋のついた，昨日下北沢でみた58万円のやつだった。
典子は呆然とベッドの横でつっ立っている。
サゴイはニコッと微笑んで，歌うように言った。
「ランラララン，こぉーれがぁー，あーなたーのぉー，しーあわせですぅー」
オレは知らないうちに，サゴイを好きになっていたのだった。
とても幸せな気分だった。
まだ，つづく。

▲青森県　葛西タコ(17)のサゴイ像。
サゴイはいたく怒っているぞ！
夜道の一人歩きには気をつけろ。以上。

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45－5777

10月号なのになぜか今は8月！これから楽しいお盆休みが待っているのだ！今月の原稿締切日はお盆が明けてすぐ。んーどぉしよー困ったな，何書こう……内輪ネタのこれからいこう

いきなり！どうでもいい話 第3話ぎょぴっ！刺身の踊りぐいだぜの巻

ってなわけで，今年は質素にSPS御一行様のデラックスサロンパス…いや違ったサロンバスは岩手県を攻めにかかったのだった。市民の皆さんお騒がせしてすみませんでした。

わんこそばから始まって，ミルクにチーズケーキに牛？。温泉につかって地方独特の料理に舌づつみ，山越え谷越え陸中海岸に出りゃ，浄土ヶ浜遊覧では「うみねこ」の餌と一緒にくわえられて飛んでったってか……。それにしてもここいらはなんつったってあーた，お魚の豊富だこと豊富だこと……。新鮮な刺身が目の前に並ぶと，はっきり言ってあたしゃ幸せ感じちゃいましたョ。ランバタに合わせて刺身の踊りぐいしているプログラマを想像してみてください。ノリまくると，人が変わったように止まることを知らない彼ら……，とても楽しませていただいた気仙沼大島での二日目でした。

さて，夏の東北ってのは気持ち涼しさ味わえておつですね。まぁ比較的今年は冷夏とかって聞きましたけど，最終日はみんなで腹くだりってんですか？いや失敬，川くだりなんかもしましてね。いやぁホント良かったっすよ。帰りのバスで人数足りなくなってって…オイ。誰かわたしを止めとくれぇ……。締めはお寺めぐってしっとり気分も落ち着きましたね。ということで質素でグルメな？社員研修でありました。さて来年は念願の……？ひゃっほ～。ブラボー。うまかぼー。

今後のSPSとX68000の行方

先月号ではちっと勝手に書かせてもらって，反響もちらほら耳にしてますが，この後もじゃんじゃんビッグタイトル数本控えてますからね。ＳＰＳとX68000ちゃんはずっと仲良しでいたいから，このまま行くところまで行くはずです。ただ一家に一本とは言わないからX68000ちゃん維持している君達には，このゲームは買いだなと思ったなら素直に買っていただきたいと，うちだけのソフトに限らず，全ソフト会社で願っていることです。いいたかったのはそれだけです。グチグチ長くなりそうなのでこの辺でやめときます。

余　談

あっこ「ねぇ大五郎ぶっちゃ…ウソウソぶちょー，ＳＰＳスピリッツもこのペーマガで通算49号ですよ」

ただうなずく大五郎部長……「だから－？」

あっこ「げっ」

「思い起こせば×年前。あたしが原稿を書くはめになったのは某社発行の「チャレンジャーズMILD」だった。

アー懐かしい……あの頃は入社したてで文章も真面目に書いてた。今が信じられんのぉ」

大五郎「あのさぁ」

あっこ「まだ年号も昭和だった。年とったなぁ……ブチブチ」

大五郎「50号記念で何か読者にプレゼントしようか？」

あっこ「きゃー太っ腹！ぶちょーどうしたんですか？熱ありませんか!?」

大五郎「ある」

社　長「東北勢が優勝したらね……」

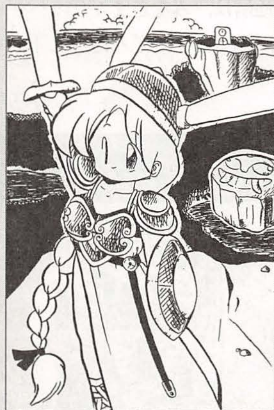
あっこ「げげっ社長まで……」

はい，こんなこと言ってますけど何か用意しているものがあるようです。読者の皆さんへ抽選でプレゼントしまーす。「祝50号！」係りまでイラストでも何かコメント書いてくれるとポイント高いかもしれない。待ってるよ――ん

それじゃ来月50号でお会いしましょう。なんでこーなるの？あれは55号でしたね，チャンチャン　　By　あっこでした

お葉書きあ～りがぁとなぁいのコーナー

今月も多数いただきあ～りがとなぁい。の中でも力作選んでみました。



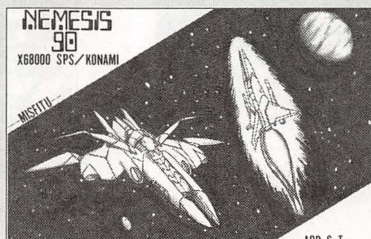
▲静岡県　P・N　RomPa
お久しぶぅりぃねぇん
ワルキューレちゃんも……



▲大阪府　P・N　Arrow！
力入ってますねぇ…SPSスピリッツを方言モードでやれって？どうなってもオラしんにぞ…



◀岐阜県　P・N　クェプル
暑中見舞ありがと。
これはありすちゃんですね



▶埼玉県　P・N　人として
今回はMISFITSですって
次回は何か期待しちゃいますねぇ



▲鳥取県　P・N　LINDA
季節柄もうすぐ十五夜？
なので載せてみました

エニックス通信

発売元:㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

FANGS(ファングス)

新作&移植情報！秋に発売予定の商品をお知らせします。
PC-88版ソフト・パソコン版では久々の本格RPGの登場です。

プロローグ

エーデルヴォルフ……そこは人間と狼族が共存すると言う不思議な国。

昔，この国に突然現われた悪魔が狼族の村を次々と襲い始め，何の武力も持たない狼族の多くが命を落としました。

このままでは狼族が滅んでしまうというその時，一人の勇敢なる戦士が現われ，悪魔を退治したといいます。しかし，その戦士も悪魔との戦いの時に受けた傷のためにその後すぐに息を引き取ってしまいました。

その出来事を機に狼族は，自分達も武器を持って戦わなくてはいけないと悟り，人間と共に悪魔に立ち向かうことを決心しました。

度重なる悪魔との戦いの末，多くの人間と狼族が命を落としましたがついに，魔王を小島に封印することができ，ようやくエーデルヴォルフに長い平和が訪れたということです。

長い平和は人々を戦いから遠ざけると同時に悪魔の存在はいつしか忘れさせ，かつて平和の戦いに使われた大いなる力が，6つの狼の牙によって封印されたことすらも一部の者に伝えられるのみとなっていました。

ある日のこと，狼族のヌミトルは，山奥で双子の赤ちゃんを見つけました。どうも誰かに捨てられたようす。ヌミトルはその双子の赤ん坊にロムルスとレムスという名を付け，育てることにしました。

それから十数年，ロムルス・レムスもヌミトルの訓練によって若き戦士に成長していました。

ある日，封印されていたはずの魔王が復活し，悪魔の侵攻が再び開始されました。平和な日々の中で，闘う術を知らぬ人々は，悪魔の前に次々と倒れていきました。

そんな話を耳にした兄のロムルスは単身，魔王討伐に旅だっていきました。ヌミトルは6つ狼の牙の話をする前に旅だったロムルスを心配し，レムスに6つの牙を集め魔王の討伐に旅立つように命じました。

6つの牙はそれぞれを各地に散らばった狼族が守っているとのこと，魔王討伐には牙の力が是非とも必要なのです。かくしてレムスは冒険へと旅立つことになります。

特　徴

原案は漫画の原作者として有名な寺島優氏。モンスターデザインには新進気鋭の玉木美孝氏。音楽はゲーム音楽に数多く関わっている安芸出氏。

シナリオは全七章で構成され，フル画面スクロールで移動。戦闘はコマンド形式，各章のボスモンスターは，迫力あるアニメで攻撃してきます。また，サウンドボードIIの機能を最大限引き出した音楽はゲームの雰囲気を盛り上げます。

○対応機種　PC-8801FH以降
○価格　8,800円(税別)
○発売日　10月

移植情報

★★シザースII★★
○対応機種　PC-9801VM21/UV21以降
○価格　8,800円(税別)
○発売日　9月末頃

★★ワールドゴルフIII★★
○対応機種　X68000
○価格　8,800円(税別)
○発売日　9月末~10月

新編集後記

暑い暑いと言っているうちにもう9月。

夏休みはどうでしたか楽しかったでしょうか？夏休みボケになってませんか？私はすっかりボケてます。(おまえは1年中ボケていると言う噂もありますが……)

暑い日が続いたと思ったら肌寒い日が来たりして体調を崩しがちです。みなさん気を付けましょう。

お手紙下さい。

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。

応募はぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいに出ませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。時節にあったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずどんどん送って下さいね。

エニックス展



アクトのイラストですね，ありがとう！
東京都　てつおぉぉ!!


きれいなイラストありがとう。
宮城県　ぺなる・S



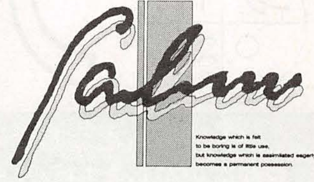
そういえば最近御無沙汰ですね。
北海道　Recfis



最近需要が減っているそうですが，やっぱりスイカでしょう。
愛知県　魔女の宅急便


おいおい
北海道　クソつぐ

Falcom NEWS EXPRESS



■暑かったけど短かったよね，夏。ええっ，もう9月なんですか。ファルコムの新製品が出ちゃうぞ！

■日本ファルコム発 NEXT NEW TITLE

●新作の名は「BRANDISH」

今度の新作はいきなりかっこいいぞ。ディスクのアクセスを感じさせないデモ部分なんかが凄い！緻密なグラフィックもさることながら，そのグラフィックを活かすための技術が生きてます。そしていまだ全貌が明かにされていない内容ですが，ゲームは"リアル・タイム・アクションみたいなロールプレイング迷路をウロウロ歩いちゃうぞゲーム"になっているのです。

ひょえースライムが本当にいたらこんな感じだよねーというようなキャラクター，おなじみの顔ぶれなのにどこか違う。そういう細かいところなんかにファルコムのテクノロジーとスピリッツがみっちり詰まってるって事。ザナドゥ，イース，ソーサリアンなどなどファルコムゲームの面白さの本質が着実に継承されているんだね。物語りは……ピー(F倫)……地上に生きて還ってこいよって事だ。今あるRPGに食傷ぎみのゲームファンの方々にお勧めだ。機種，発売日，価格は広告をみてね。

●「ダイナソア」FM-TOWNS版デビュー 死傷者続出のシリアスストーリー!?

内容はすでに発売されているPC98，PC88版とまーったく同じ。もちろん既にみんなが知ってる秘密の裏世界も存在している。TOWNSユーザーのみなさん，シリアスストーリーを充分堪能してくださいね。

■NEW FACE

●快挙！ブラザー工業／MSX2「ソーサリアン」熱烈ファンの熱い声に触発されて

ほーんとに長い間待った感じがありました。ティールハートのみなさんお疲れ様でした。ソーサリアンはもちろん日本ファルコムのゲームなのですが，熱烈ファンの要望に答えて，その感動そのままにMSX2版への移植をついに完成させてしまったわけです。その会社が前出のティールハートという会社，MSXでは不可能と言われていたゲームを動かしちゃったんだからすごい。世間では「なんだかスピードが遅い」とか言ってる耳年増の人やCPUクロック数崇拝者の人がいるみたいだけど，MSXユーザーの人はそんなの無視しちゃっていいぞ。おもしろさの本質はそんな所にあるんじゃないからな。まちに待ってたゲームなんだから思いっきりプレーしてくれ。発売はブラザー工業。ソフトベンダーTAKERUの設置店で待っているのだ。

●「イースIII」PC-E，SFC，FC，ときて今度はMD　RIOT＝日本テレネット

このメガドライブ版でまさに，出揃った！といった感じの「イースIII」なのだ。こんなにもみごとに出揃ったゲームは，ほかにはちょっとないだろう(自負)。発売元はRIOT(日本テレネット)なんだね。10月に発売だから，ちょっとまってね。アクションゲームお得意のセガ・メガドライブだしグラフィックもばっちり。

●X68000版「イース」長かった道のりの果てにX68Kの魅力満載

一番最初のお店に入ったとき正直いって恐かったですね。お店のおじさんが超リアルな顔して居るんだもんな。それはさて置き，さすがのX68000，音とグラフィックがただ物ではない。フィールドや木の一本一本にいたるまで技と力が盛り込まれています。ここまで作り上げたスタッフの方々に感謝の意を表すとともに，やはり当然のごとくイースIIに期待しちゃうのでありました。

■情報

くわしいグッズ新製品やCD新譜の情報は，パソコンショップで無料で配布しているファルコムニュースという，巨大であやしいPR誌を見てください。このまえのファルコムフェスティバルの様子なんかもレポートしているし，なんてったってJ.D.K.バンドや，杉本理恵ちゃんの写真も載ってるのだ。発行は年４回，今のところ季刊で，次の予定は９月中旬と12月ごろ発行かな。パソコンショップにいったら探してみてよ。　(F.N.編集某)

■募集情報　日本ファルコムは欲してる。
日本ファルコムってこんな会社



■ファルコム人名図鑑■
日本ファルコムのフレッシュ社員に聞く。
VOL.1　MARIKO-18
(18才小娘)

根っからのファルコムファンだった一人。ついにグラフィックスタッフとして入社してしまったんですね。イラスト描いてます。

出身地：石川県金沢市
特　徴：若い。イラスト描き職人。
弱　点：若い。

――まず日本ファルコムってどんな感じ？

「最初の印象は，皆さん楽しそうに仕事してるなーって。それに思ったより普通の人ばかりなので意外でした。」

――普通の人!?それは怪しいな。だけど，会社はちゃんと9時から5時半までで，ビシッと終わるし，残業や休日出社はないもんね。

「なんだか大人の会社って感じ。あと，開発に女性の方が多いんですね。」

――親は何か言ってる？

「親に反対はされなかったんですが，ちょっと不安そうでした。でもちゃんとどういう会社か説明しましたから。」

――最後にこれから日本ファルコムを目指す人に一言。

「やっぱり自分の持ち味を生かしてがんばるのがいいと思います。」

■スタッフ募集のお知らせ■

ゲーム制作担当スタッフ

●プログラム●グラフィック・イラスト●音楽●ゲーム企画など

その他スタッフ

製品企画営業／デザイン・広告／出版編集／キャラクター商品企画／ユーザーサポート／経理／業務など

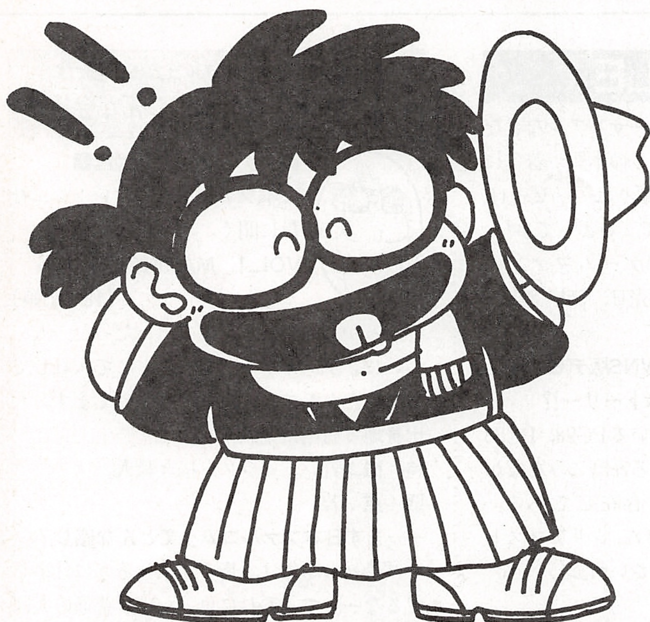
①履歴書（写真は必ず貼ってください。）②経歴書または自分のＰＲを文章にしたもの③あなたの自信作および簡単な作品解説
まず，①②③を郵送してください。お送り戴く作品について知りたいこと，判らないことがあれば遠慮なく電話で聞いてください。担当スタッフがお答えします。
TEL 0425(27)0555 採用担当／井上

■日本ファルコム株式会社　〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4　トミオービル　TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
ファルコムスピリッツの殿堂　■ファルコム・ショップ代々木　〒105 東京都渋谷区代々木1-37-2　ショーＡビル２Ｆ　TEL03-3379-7723



フューチャーかわら版

いンや～。どうも後半パッとしない夏だったねえ，今年は。過ぎた季節はケロリと忘れ，この秋さわやかにアバレたいシュールド・ウェーブだよ～ん。さあ，いっしょに秋の夜長を燃えまくろうぜ！



シュールド・ウェーブほんだらスタッフからですが……

う～ん，いきなりですが，あれほど8月9日発売だ，8月9日だと大さわぎをしていた“ノスタルジア98版”がなんと事実上の発売日が'91年8月10日とあいなりまして，待ち望んでおいでだった皆々様には大変な大変なご迷惑をおかけしてしまいました。ゴメンなさいっ。しかしながら，その内容は最近シュールド・ウェーブスタッフあてに送られて来るおたよりにて，いろいろおほめをいただいております。ズバリ買ってくれてありがとう。これからでも遅くはない，まだPlayしていないキミ。トライしてみてほしいぞ！（ちなみに11,800円也）

あ。それとついでですがシュールド・ウェーブの大お引越大会がありまして，わたし達まだダンボール箱の間でキーボード打ち鳴らしているのであります。片づいていないけど新しい部屋ってやっぱうれしいッス。さあ！これからもわたし達はぐわんばります！

みなさんのあーでもないこーでもない

●ちょっとうわさで聞いたのですが，“ノスタルジア”のMEGA-CDが年末に出るとか…。68，98がこれで，その上MEGA-CDとなるとどんなのになっちゃうんですくゎ？

東京都／イッチくん

◆なはは，実はここだけの話ですが，やっとカスケもしゃべって歌ってオドレるキャラになりました。ホントカァ？

●お～い。シュールのボケ。ぼくは8月9日にお店に行ったのにまだソフトが出てないと言われてしまったぞ。おかげで恥をかいたぞ。（同4通）

千葉県／村山　吾くん

◆ふぇ～ホントに申し訳なかですタイやヒラメ。

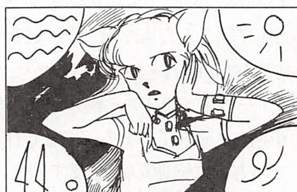
みなさんのおたっしゃイラスト

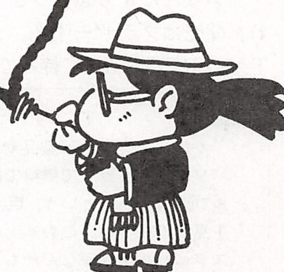


◀常連・大阪府／魔魅



▲東京都／峰　雄大くん


◀宮城県／品田　一くん



おたより ぼ集

会社も無事引っ越してスタッフ一同ビシバシにヤル気です。応えん，文句，イラスト何でもおたより待ってります！

シュールド・ウェーブ
〒110 東京都台東区台東2丁目30－2
☎03-3839-1013

はみんぐばぁど そふと らんど

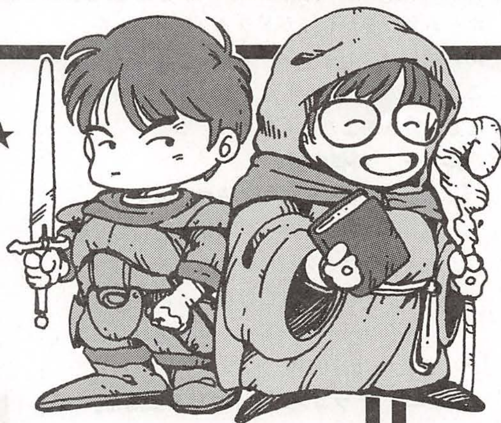




Humming Bird Soft™ 株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 TEL.06-315-8255

『ロードス島戦記II ―五色の魔竜―』が、遂に登場いたしますので買ってください。(あ)

……え、これじゃダメ? では内容を少し紹介すると、今回の主人公はスパーク君達です。オリジナルのキャラクター(約60種類)も創れるぞ!!新しいタクティカルコンバットはとてもGoodだ!!イベントもたくさんあるぞ!! DRAGONも動くぞ!!アイテムも増えたぞ!!イベントも面白いぞ!!グラフィックスは前作の約3倍だぞ!!だから、創る方は大変だぞ!!……もういいだろう。



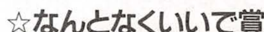
★"でざいな・あんくん" あ&とぎゃらりぃ★

☆今月の1等賞!!



埼玉県 浅井企画

でだっ!!はいぱ&あんくん絶賛のイラストです。絵も上手だし、雰囲気もネタもいいっ!!これは文句無し1等賞だね!!だけど、例によって賞品はないぞ…。



☆なんとなくいいで賞



北海道 村姫流羅

描き慣れている感じで、線自体も丁寧で綺麗ですね。ただ、下部の濃淡が同じ調子なのでトーンの選択とかに注意すればもっと良かったのに。

☆DRAGONありがとう賞



宮城県 いずみん



島根県 昼行灯

わーいっDRAGONだっ!!あんくんは、嬉しいよんっ。お2人共ほんっといつもありがとおね!!!

☆256点あげま賞



奈良県 琴辺紀音

この賞の意味がわかる人はえらあいぞお!!わかった人には384点の経験点をあげよう。ちなみに、肉親関係の場合は半額とします。(7月号参照)



大阪市 石井タツオ



茨城県 東次郎



新潟県 らでぃうす



山梨県 TMNIANW

◆イラストたくさん来るのでこの企画が華やかになって嬉しいのですが、「ボツ」になる葉書が多くなって残念です。あと、葉書の宛名面の下半分に色々書いてくれる人がいるんだけど、楽しく読ませていただいています。もっといっぱい書いてねーっ!!!!

はいぱぁ河内SIDE

★お願い

X68000版のロードス島戦記は、どうだい?
ちゃんとオリジナルを買ってくれたかい?
アンケート葉書を送って、ユーザー登録してくれたかい?
ユーザー登録してくれないと、サポートできないからね。気をつけようね。
友達に借りて遊んでいる方は、その友達にサポートしてもらってね。コピー品や中古品のサポートは、しないからね。
ちゃんとオリジナルを買おうね。

★期待

X68000初の本格的RPGは、どうかね?
テーブルトークRPGのノリを大切にしているゲームだから、感動できるかどうかは、基本的に「プレイヤーの気持ちしだい」だと思うのだが、どうだろうか。
演出や、操作性には随分気をつけたんだけど、まだ足りないだろうか?
他機種との区別(?)も沢山したんだけど、まだ足りないだろうか?
あなたからの意見のお便りを待ってます。

★助け船

お金持ちになりたいあなたや、お金を沢山持ってないと不安で眠れないあなたには、ターバの酒場で売っているアミュレットをお勧めします。
別名「ターバのアミュレット転がし」です。
ミッションではありませんので、手に入るのはお金と、すさんだ心だけです。

★忠告

正義の人になることを心がけてください。
かわいい女性が助けを求めている場面に出くわしたら、どんなに疲れていても、逃げてはいけません。
相手は馬車に乗っているのです。ここで逃げたら、2度と会えません。
重いアーマーを着たグループと馬車が競争したら、どちらが早くゴールに到達できるかなんて、ファンタジーRPGを知らない子供でも想像できることです。
とても難しいモードに突入してしまうので、絶対に逃げてはいけません。

☆☆☆☆ 暑くて溶けそうな はいぱ ☆☆☆☆

片隅のコーナー

大好評のX68000「ロードス島戦記」に続いて、PC-9801ではいよいよ「II」の発売間近。ロードス島ファンは期待していてね。〈小判〉

仮設 ホームデータ気象台

ニャー

ただいま
準備中2

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町
馬止1-10
Telphone：078-261-2790

私ですね……

さあ，長い夏休みもついに終わり，暦の上ではもう秋になってしまいました。秋といえば，食欲の秋・スポーツの秋・読書の秋……と様々な事に例えられるように物事を為すには良い季節ですが，みんなは，なんの秋なんでしょうか？NIIにとっては，食欲の秋というのが最もふさわしいような気がします（お前にとっては仕事の秋だ！：天の声)。

おや？　今何やら聞こえたようですが，まあ，よしとしましょう(何を？)。

それでは，今月も元気よくいってみましょうか！『仮設・ホームデータ気象台』！（いつ，『仮設』が外れるんでしょう？）

マーブルマッドネス イベント結果発表！

では，今月はマーブルマッドネス・タイムトライアル7月度の結果発表からしたいと思います。PC-9801とX68000版はこれで終了FM TOWNS版は，今月の末まで募集してるから，どしどし応募してね。それでは，結果発表!!

●X68000シリーズ
41'00　森田忠明さん
41'79　杣木昌明さん
42'88　二木　理さん

●PC-9801シリーズ
43'42　加納顕也さん
45'12　山内栄二さん
45'67　増田浩和さん

●FM TOWNSシリーズ
53'27　丸山　明さん
55'80　越司文彦さん
56'30　遠藤周一さん

以上の皆さんには賞金1万円をお送りいたします。おめでとう！

さて，イベントが終了してしまっても，マーブルマッドネスは面白いゲームなので，友達にも紹介してあげよう！　友達と一緒にタイムトライアル・モードで競争して，ゲームを上達するというのもいいかもしれないし，ルールが簡単だから，家族みんなで楽しむのもいいかも……。

1家に1つマーブルマッドネス！

ソフトの紹介 なんかもしちゃう！

前から折に触れて言っていたけど，なんとホームデータからメガドライブ用ソフトを，10月頃に発売します！　それも2本も！　ここでその宣伝を少ししておこうと思いますんで，皆さんよろしくね！

其ノ一　『将棋の星』
メガドライブ初の将棋登場！
16Bitの機能をフルに活用して，速さ，強さをパワーアップ！　さらに，今までの将棋にはなかったアドベンチャー・モードもついて超お買い得！　6,700円

其ノ二　『ドラゴンズアイプラス上海III』
全米パソコン界でヒットした対戦型思考ゲームが，メガドライブに登場！更に有名パズルゲーム『上海』も入ってる！パソコン版にはなかったクリアーデモも入ってるからこれはいいゾ！　5,800円

スタッフ募集だー

現在，ホームデータでは正社員を募集しております。下記の事ができる人は至急郵便か電話で応募職種を明記の上，連絡ください。我々と共にゲームを作りませう！

①サウンドデザイナー
○作曲・アレンジができて，効果音やMMLの作成ができる人。

②サウンドプログラマー
○サウンドチップをアセンブラでコントロールできる人。

給与：〈例〉
21才　19.9万＋交通費
勤務時間：10:00～18:00
休日：日曜・祝日・第2・4土曜日
夏期休暇12日
事業内容：ファミコン・PCエンジン・メガドライブ・業務用・PC98・X68000・FM TOWNS他
（担当／遠藤）

お手紙ちょーだい！

さて，ホームデータ気象台ではあいかわらずこのページの企画を募集しております。みんなから企画が送られないと，いつまでも，『仮設』の文字が取れないので，どしどし応募してね！　イラストもよろしく！

★企画＆イラストの宛先★
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
(株)ホームデータ
『ホームデータ気象台』係

イラストの広場



大阪府・RALDくん
N……ごめん，季節がずれちゃった。



名古屋市・PCmkII
N……マーブルマドネスの事だね！



京都府・成夜吹風
N……今までのイラストと少し異なる雰囲気がGood！

ATARI
PORTABLE MONOCHROME ENTERTAINMENT STAGE
りんくす倶楽部 Vol.11

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階 アタリジャパン
執筆・編集：萩の月 斉藤
HOKKY 長橋
イラスト：FALL1A1

いままでおてがみありがとね！！

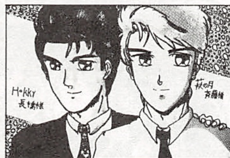
ぇえええっ！ この見出しわっ!? そーなのです。やるかたなき事情により，りんくす倶楽部は今回で"終わり"です。しくしく…。なぜ？ なぜなの？ ティーチミーホワイ？(最初もこれだったな…)

今まで，たくさんのおハガキ，お手紙，ありがとうでした。その数は5万通を遙かに下回り(あたりまえです)，我々はそのエキスを日々の糧として生きてまいりました(妖怪ですか？)。皆さんからのこれだけのパワーをいただきながら，我々の当初からの目的は，2割程度しか達成されませんでした。でも，楽しいページになったのだから，それでよしとしましょう。でへへ。お手紙をくれた皆さんには，できるだけ返事を送ろうと思ってます。でも，宛先不明人が何人かいるんだよな。心当たりのある君は，ベーマガ編集部宛「りんくす倶楽部，わしの住所はここじゃ！」係まで御一報ください。よろしくね。

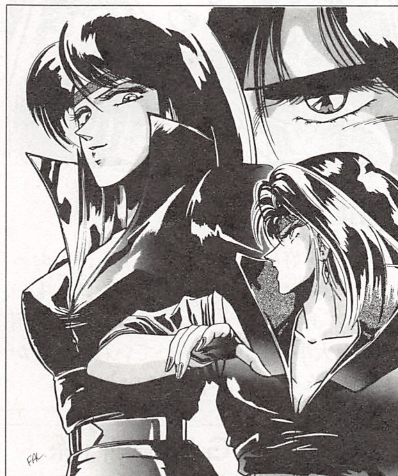
「フー！ 長橋だ！ 俺は復活したぜっ！」「もう終わりだってば…」「ぇえええっ!?」

では，またどこかでお会いしましょう。

We will return! (shallではない所に注目)のHokky・長橋と萩の月・斉藤でした。



▶京都市・かっくんイラスト入り色紙の当選者は君だ。おめでとう。2枚も送ってくれたんだね。郵送中にトーンが削れちゃっているのがとても残念！



▲FAL氏も，ファンがついたことをとても喜んでおりました。彼は現職のアニメーター。"三つ目が…"を見たら，彼を思い出して下さい



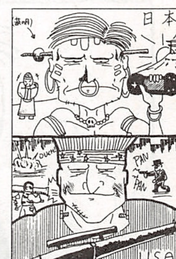
▲京都市・かっくん
いい感じでてるなあ。こういう雰囲気好きだなあ。似てないけど（笑）



▲台湾省・えーす
今までありがとう。お礼の手紙は台湾に出しちゃっていいのかな？（笑）



▲葛飾区・LED X'mas
間違う人が多いけど，彼の名は"ながはし"です。しかし三金を知ってるとは…



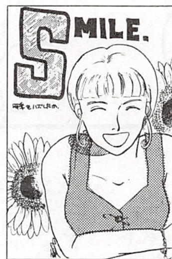
▲大阪府・しおや
何も言いません。日本国について，もっと知識を深めることをお勧めします



▲兵庫県・乾闥婆&けんだつば まさか，これも似顔絵…ぢゃないよなあ…。どっちが私？ 下？



▲山形県・犬塚信乃
こ，これも似顔絵!?（違うでしょ）オリキャラだよね。でも，上が私ね。（妄想）



▲宮崎県・岡村だよーん
いい笑顔ですね。"没はイヤーン" とのことなので載せました



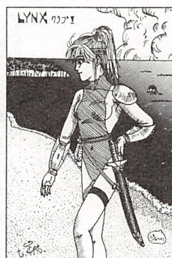
▲宮崎県・あめりかん岡村
COKEの自販機が描きたかったそうです。当然，左隣とは同一人物です



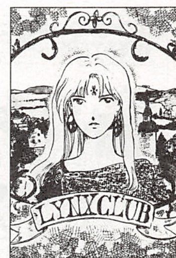
▲大阪府・Arrow!矢野
君もいつもありがとう。イラストで物語ができそうだなあ



▲大阪府・Mr. BLUE SKY
掲載が遅れました。ごめんな。しかし，FAL氏のファンの多いこと…



▲兵庫県・超爆Z-ZONE
これも掲載が遅い。でも，季節にマッチしてるからいいか



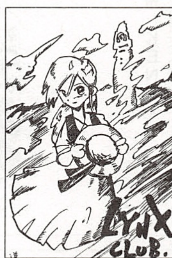
▲宮崎県・岡村
おおっ！一度に3枚も載るとは，あなどれぬ奴。おぬしも悪よのう（意味不明）



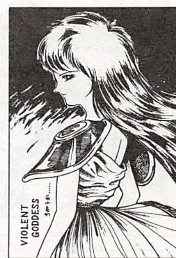
▲埼玉県・みのもんとーあ
ご希望通り，イラスト特集をやりました。でも，これが最後なのです。トホホ



▲練馬区・AZRAEL
あなたの絵には味がありますね。でも，住所，本名がわかりません。御一報を！



▲大阪市・まきさくら
不思議な印象のイラストです。ところで，ペンネーム変えたんですか？



▲鳥取県・LINDA
いいなあ。まさに後ろ髪引かれる想いというのは，このことです

NEO·GEO CLUB 出張所

電遊戯画　すぺしゃる・ばーちゃじょん

そんなわけで、今回はこいつら↓にページジャックされたワタクシです。ま、いーや、ラクだし、とおもったら6コマ目にすっかりエナジー・ドレイン食らっちまったい。





➡今月の大盤振舞 宮城県 いずみんくん
アテナ人気、いまだ衰えを知らず…すごい!



⬅相楽郡 羅韻 遙斗さん
ペンネームがむずい。写植屋泣かせとみた



⬅千葉県 LYNNくん
こんな日記風イラストも歓迎だよ



⬅静岡県 唯 鬼くん
スルメのように味が出るゲームでしょ



⬅愛媛県 KENくん
アルファ電子入魂ゲーム!

イラスト採用傾向と対策

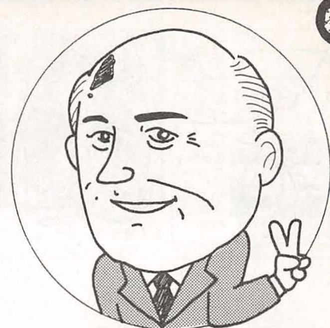
基本的に「一生懸命描いてるな」と好感がもてるイラスト,「おおっこいつうまいやん」という人,「なんじゃこれ」と大笑いを誘うものが3本柱となっているようです。あと最新ゲームのイラストも採用率が上がります。ま,自分の線を大事に,丁寧に描いていればいつかきっと載るでせう(無責任だな)。んじゃ,また来月。

〒564 大阪府吹田市豊津町18−12 ㈱エス・エヌ・ケイ 「ベーマガ N・G出張所」係

●「NEO·GEO何でも相談室」 ☎06−338−8188 (平日PM2:00〜PM7:00)
●通信販売フリーダイアル ☎0120−06−8058 (平日AM9:00〜PM5:30)

It's a PONY

月刊 失脚



ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

マルクス兄弟にならえば一歴史は3回くり返す。世界人類が平和になりますように。
ゴルビー カンバッーク!!

↑こころあたりのある人はお手紙を!

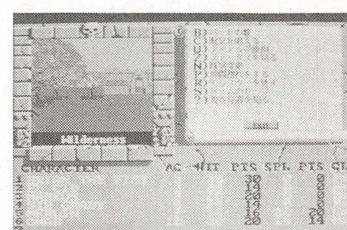
つっバーズII ウルティマVIが出るっ ドピュッ

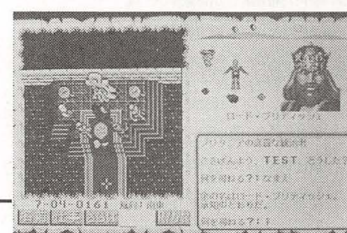
バーズテイルII ～デスティニー・ナイト～

昨年発売の前作（3大傑作RPGの一つ！）をスケール，面白さ，グラフィックの美しさ…など全ての面でグーンとパワーアップしたIIが，PC-98版とPC-88VA版で登場だ。今回は，7つのセグメントに分解された魔法の道具を集めて王国全体を守るディステニーワンドを復活させ，前作を上回る強敵ラゴス・ザンタを倒すのが使命。NPCの重要度もうーんと高くなった。一度始めたらハマること間違いなしヨ。9/21発売，￥9,500(税込)。

ウルティマVI ～偽りの予言者～

人気シリーズ待望の最新作は従来のゲームシステムをガラリと変えた意欲作だ。まず，操作がフル・マウスオペレーション！　会話可能なNPCは200人以上いて，しかも顔が全部違う。で，街に配置された1万個以上のアイテムは移動や持ち運びも自由。とにかくリアリティ溢れるこの仮想世界は感動モノだ。プログラムの95%を世界観の設定に費しただけあり，重厚なストーリー展開が凄いの何の。11/21発売，PC-9801VX以降・￥9,800(予価)。





CD が飛び出てジャジャジャジャーン

ザッツ・アタリ・ミュージック Vo.I II

ファンお待ちかねのアタリ・ミュージック第2弾。収録曲は「ガントレット」「ペーパーボーイ」「ロードブラスター」など名作ぞろい。メイド・イン・USAならではのサウンドを聴け！9/21発売，￥2,500(税込)。





キング・オブ・ザ・モンスターズ・クイズ大捜査線／SNK

大人気のネオ・ジオからアクションゲーム「キング・オブ・ザ・モンスターズ」とクイズゲーム「クイズ大捜査線」のオリジナル曲を収録。SNKサウンドチームのアレンジバージョンも有り。9/21発売，￥1,500(税込)。

ヴィマナ・テキーパキ／東亜プラン

東亜プランの正統派シューティングゲーム「ヴィマナ」とパズルゲーム「テキーパキ」をカップリングしたお得盤。オリジナルの完全収録に加え，作曲者自身によるアレンジバージョンも収録。9/21発売，￥1,500(税込)。

今月のすっごいのもっと頂戴……

今イチな夏も終わり。静岡の山村君，手紙はいいけど返信用の62円切手，同封すんなよ。性格細かいぞッ。東京都のAZRAELはもっとこのページにハマれ。まぁ，みんなも自分のいる場所から失脚せぬよう，充分気をつけて頂戴。



マイコンソフト開発室

なにわ通信

XE-1SFC モニター・プレゼント 当選者大発表!!



応募総数200通

9月号の予告通り当選者の発表を行ないます。応募総数はなんとピッタリ200通(159人)でした。この200通をバラバラに混ぜて，1枚ずつ1～200までの番号をつけ，右のリストで抽選を行いました。使用機種はたまたま近くにあった「テラドライブ」のPCモードです。で，栄えある当選者は以下のとおりです。

北海道小樽市・小林秀人さん
青森市羽白・中野武志さん
福島県いわき市・岡部祥明さん
仙台市太白区・小川和幸さん
栃木県下都賀郡・豊嶋雅章さん
千葉市若松町・斎藤正利さん
千葉県印旛郡・加藤崇さん
東京都板橋区・武藤大明さん
東京都練馬区・乾照和さん
静岡県富士市・池田創一郎さん
岐阜県美濃加茂市・渡辺ますみさん
愛知県岡崎市・坂田知宏さん
京都府舞鶴市・羽尾健さん
京都府綾部市・塩見輝雄さん
兵庫県宝塚市・岡崎朗さん
神戸市灘区・松田桂治さん
鳥取県鳥取市・岡崎隆史さん
福岡県糸島郡・竹岡均さん
長崎県南松浦郡・神之浦篤史さん
宮崎市大字跡江・日高琢也さん

以上20人の方々です。おめでとうございます。XE-1SFCの発売日前後（10月下旬）にお手元に届くようにいたしますので楽しみに待っていてくださいね。

XE-1SFCはこんなこともできますよん!

今回のアンケート・ハガキの中で多かった質問等，XE-1SFCの機能についてお答えいたします。

Q．パソコンとの通信って具体的にどんなことをするの?

A．XE-1SFCの後ろにはパソコンとのデータ通信をするための端子がついています（図1)。これはアタリ仕様のジョイスティック端子と同じ物です。これを使ってパソコンに接続してデータのやりとりをするわけです。

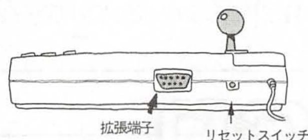


図1：XE-1SFCの後ろ姿

```
100 'X E - 1 SFC  当選者
110 T=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RANDOMIZE (T)
120 CLS
130 PRINT "当選のハガキ"
140 FOR I=0 TO 19
150 A=INT(RND(1)*10)+I*10+1
160 PRINT USING "### 番";A
170 NEXT
180 END
```

LIST：XE-1SFC抽選プログラム

具体的には，

①．XE-1SFCで設定した各ボタンの役割をパソコンに送ってディスクにセーブ，また，それをロードして使う。

②．ジョイスティックの入力をすべてトレースしてパソコン側でセーブ。これをロードして，自分のプレイを再現する。また，ゲームのうまい人のデータをロードして研究する，なんてことも考えられます。

なお，パソコンとの通信をするためには別売の通信ケーブルおよび通信ソフト（発売日，価格未定）が必要です。

Q．この豊富な機能がパソコンでも使えたらいいのに。

A．前の答にもありますが，後ろの接続コネ



ありがたいおハガキのコーナー

今回はなんか迫力でハガキ選んでしまいました。初投稿者の迫力。やっぱ迫力は大切ですよね。迫力のあるハガキ待ってます。ハクリョクで押しまくれ!



▲埼玉県・YK-3
う～ん，ハクリョク～/まいりました。今月のプレゼント「沙羅曼蛇のレポート用紙と下敷のセット」はYK-3さんに決まりだぁ/

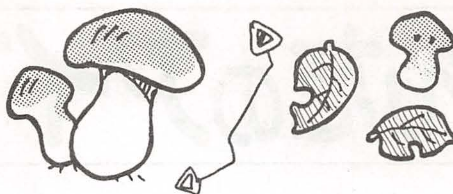


▲東京都・天RYU鬼神衆
今月の初投稿1人目です。ドカッ/小さく「小錦」って書かれているのが，気のせいか迫力です。



▲東京都・経済部のKちゃん
今月の初投稿2人目。BMは初投稿でも，「マイコン」では常連さんだそうです。ど～だ，まいったぞ。ふみふみ。

●なんと今回は2ページだ！
タイトル横のイラストは初投稿TO-P-Pさんです。
ようこそ，なにわ通信へ。



クタはアタリ仕様のジョイスティックと同じ物です。ですから，接続ケーブルをつなぐことによって，アタリ仕様のジョイスティックポートのあるパソコン（PC-88，MSX，X68K等）でしたら，普通のジョイスティックとして使えます。ただし，スーパーファミコン専用の機能は使えません。

Q．自分の連射速度をはかれる機能が欲しい。

A．ふっふ……もちろん，そこまで考えてあります。秒間何連射できるのかはかる機能がついています。ちなみに私は秒間10連射でした。

Q．コントロール・レバーが手を離してもずっと押している状態になるといい。

A．ふっふ……それもできます。

こぉんなすごい，とってもビッグでグレートなジョイスティック，発売日がちょっと遅れちゃってごめんなさいだけど，みなさん買ってくださいね!!

XE-1SFC，10月下旬発売，予定価格13，200円（税別）。

キャメルトライにパドルが付くぞ！

さて，発売の待ち遠しいX68000用キャメルトライですが，「パドル付けて〜ん」の係にたくさんのおたよりどうもありがとうございました。おかげ様（？）でパドルを付けることに決定いたしました!!

で，まぁなるべく安くおさえるってことで

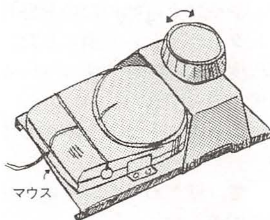


図２：マウス取り付け型パドル

X68000付属のマウスに取り付ける形となりました（図２）。これが，なかなかのアイデア商品で結構うまく回ってくれます。やっぱ，キャメルはパドルがなくっちゃね。マウスに取り付ける形なので他のマウス対応ソフトにも使えそうです。

あと，先月号でお知らせした自分でオリジナルの面が作れる「マップ・エディター」の他に，転がるボールを作る「ボール・エディター」までついてしまうことが決定しました。いやーすごい！そこまでやってしまうとは。ボール・エディターは楽しいですよぉ。あんな物やこんな物まで転がしてしまえ！

X68000キャメルトライは９月下旬発売予定。価格は8，800円（税別）です。

発売後のイース

おかげ様でかなり好調な売行きをみせております。他機種でプレイされた方はそれなりの思い入れがあるようで，戻ってきたユーザーズ・カードでもいろいろな意見がありましたが，全体的にみると好評をいただいており，うれしく思います。

さて，まだエンディングが見れていない方。当開発室でヒントをお教えしていますが，質問は往復ハガキでお願いします。でも，なるべく自力で解きましょうね。

イース以外の通常の質問も往復ハガキでお願いしまーす。

その他開発中&また来月

一生懸命やってます。発表できるものとしては先月までと同じなんですが，ちゃんと進んでいますので，もうしばらくの辛抱を。

言い訳っぽく聞こえるかもしれませんが，こういう物の進行って時間がかかるんですよね。だからこそ，みなさんからの応援のおたよりがはげみになるんです。私たちもよりよいものをと，がんばってますので，おたよりじゃんじゃんくださいね。

というわけで，おたよりのあて先は

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンソフト開発室
なにわ通信それぞれの係　まで

お待ちしてるよ〜ん。



▲静岡市・氷川翼
初投稿3人目。アドルが竹刀を持ってるように見えますがそこが迫力というものでしょうか。



▲愛知県・Q太郎
Q太郎さん，ゲーセンへ行きづらいそうですが，慣れですよ慣れ。知らない町へ行ってもゲーセンを見つけると思わず入ってしまうようになるまで，がんばろう。初投稿4人目。



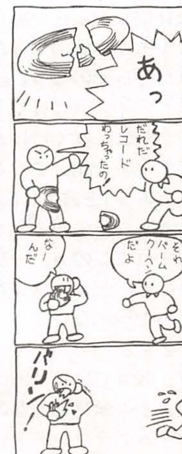
▲宮城県・ぺなるS
初投稿です。ドラセイは相変わらず競争率高いです。ところで，ぺなるSさん，この程度の点描では根性足りませんよ。



▲大阪府・しおや
はつと一こー。なんやようわからんけど迫力あるので許す。



▲岩手県・OBB
お一，なんか初投稿者ばっかり，選んだみたいになってしまいましたが，迫力で選んだ結果がこれです。OBBさんのポイントは「メカなのにほのぼの」です。



ぽんたのアイマックス情報局

現代の怪談

もうしばらく会わない友人にKという男がいる。

学生の頃アルバイトで知り合ったのだが，短期のその仕事が終わったのちもときどき思い出したように声を掛け合い，つれだって遊び歩いたりしていた。

就職を期になんとなく無沙汰になってしまい，日々の忙しさに紛れて連絡をとらないまままもう何年も会わない。

今どうしているかわからないが，彼のことを考えるとき，必ず思い出す印象的なエピソードがある。

それはK自身の体験談である。

それをKから聞いたとき，Kは椎間板ヘルニアに悩まされており，話が出たのは確かそれをぼくがからかったことをきっかけにしたのだった。

「いやぁ，そのせいってわけじゃないんだけどね…」

Kは照れると咳き込むような早口になり，口をおかしな感じに歪めて，右の（左だったかもしれない）糸切り歯だけのぞかせるその苦笑いは，Kの端正な面立ちをやや下品にしたものだった。

「世の中信じられねぇようなことが，本当にあるもんだって，お前わかってっか？」

Kは苦笑いを引っ込めると，今度は急に声を低くしてぼくの目をのぞきこむように顔を寄せ，変な言い回しでその話を切りだした。

二人で飲み歩き，彼のアパートに危うい足運びで転げこみながら，お互い気分が高揚して目も冴え，妙に冗舌の止まらない深夜のことだった。

そう時計は2時を回ろうとしていた。

その日から数日前のこと。

Kは数日忙しかったために，身内に溜まりこんだモヤモヤを解消するために，ひとりでディスコに行ったのだった。

ひとりでディスコに行くというのが，特別なのかどうかは，ぼくにはわからない。別の友人にどうなのか聞いてみると，「ナンパするってことだろう」と言う。踊ることが好きで，とだけは考えないのかどうか，いずれにせよぼくは生まれてこの方，一歩も立ち入ったことがないので，ディスコにおける作法というものは見当もつかない。

話をもどす。

そのディスコではKは所謂“顔”になっていて，店長とも顔見知りなのだそうだ。言わば彼のホームグラウンドということになるだろうか。

耳を襲する音楽と，我を忘れて身体を動かし続ける人々。

やがてしこりのようになった胸のなかのモヤモヤが，ややほぐれ始めたのを感じて，彼は少しインターバルをおく事にした。

申し訳程度の飲み物をすすっていると，店長がKの傍にやってきた。

「あそこにいる娘，ちょっと相手してやってくれない？」

そう言って，壁ぎわに並ぶそのソファのいちばん奥を指差した。

Kが目をやると女の子がこちらを見て，ひらひらと手を振っている。

「モデルよ，モデル」

彼女も常連のひとりで，たまたま連れがいないのだ，と言う。もう話はついているらしい。奥の席を立ってKのところまで来ると，「よろしく」と言うかわりに，ちょっと肩をすくめた。

モデルと聞いてKも少しひるむところがないではなかった。店長が軽く紹介したところによると，某長寿深夜番組のカバーガールとして出ていたこともあるという。

(『モデルって言うとさ，やっぱり頭なんかパーだと思うじゃん』とKは何故か強調して言った。)

イケイケ姐ちゃんになんら譲るところのないKではあるが，流石にあまりに“おパー”ではもてあます。疲れがぶり返すような相手では面倒だ，と一瞬身構えた。のだそうだ。

しかしそんな逡巡も一瞬のことで，Kはすぐ立ち上がった。所詮，根がナンなのである。

そこで案の定彼女が“おパー”であったのか，どうかは詳らかではない。

「思ったほどでは」なかった，とKも一言述べただけで，なんのことはない，充分楽しんだのである。

それどころか，ディスコを出たのちもご同伴との段取りと相成ったのである。

行くところは決まっている。

Kもそんなことはそうそうない。そうそうない，というのが彼の場合どのくらいの頻度になるのかはわからないが，ぼくとしてはどうでもいい。「勝手にしろ」と思って，半分寝ながら彼の話を聞いていたものである。

「違うんだって」

これは彼の当時の口癖であった。

「違うんだって」

そう言ってますます声を低くして，彼は言葉を継いだ。

まったく文句の出様もない展開に満足と興奮を感じつつ，然るべきところにシケこみ，然るべき手順を経たのち，彼はいざことに及ぼうとした。

その時である。

彼女の口から信じられない言葉がこぼれたのは。

Kはわが耳を疑い「え？」と力なく聞きかえした。

彼女は大きく息をついたのち，ゆっくり同じ言葉をもう一度繰り返した。

「首を絞めて…」

今はもう秋…

さぁて，わかった人もわかんない人もとにかく今回はこういう話でしたんでね。もしかしたら「怪談ではない，これは一字違いである」というかもしれないが，このコーナー，「現代の怪談」だからね。よろしく。

さて，お手紙お手紙。

え，と先々月の「ドラえもんのクイズ」，解答を送ってくれたのはまず△岡山県の原田〈ストリートファイター〉実くん。

「答：餡（アンアンアンとっても大好きドラえもん)」

次，△金沢市の寺本雅外くん。

「ドラえもんは，どらやきの餡を取っても大好きなので，皮の方が好き」

問題を出してくれた愛知県の「魔女の宅急便」さん，いかがでしょうか。

両方の答を書いてきてくれた人もいました。△埼玉県の小河原弘隆くん「両方とも好き」という素っ気ないお答えありがとう。△神奈川県のペンネーム「サスケ」飲みたいくん。このお二人でした。

他，山形県のペンネーム「大塚信乃」くん。埼玉県の「みのもんと・・あ」くん。神奈川県の「H・Y」くん。北海道の「Recfis」くん。三重県の「ともわん」ちゃん(わ，13才！。今回のお話は読まなかったことにしてね)。神奈川県の「SFN」くん。千葉県の「LYNN」くん。兵庫県の「乾闥婆」くん。大阪府の「Arrow！」くん。みんなみんなイラストありがとう！　来月は「風の吹く画廊」あるからね。「同心の田中」くん，「唯鬼」くん，先月は小さくなって悪い。それと「田中」くん，カセットテープありがとう。

あとは，と。そうそう「静岡県浜松市の山村真は前期納会で飲みすぎて救急車で運ばれてしまったのだ。翌日はビールのCMを見るたびに吐き気がして困ったちゃん」もうやめれ。今度はどれだけ短くなるかやってくれろ。

来月もますますわけわからんよ，ここは。

では ね。

お便り・イラスト・その他の宛先

〒146 東京都大田区千鳥3-12-7-104
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
〜狂子は夏休みで
おりませんの〜係」まで

ソーサリアン・ファンのあなたに 宝物を贈ります

思い入れのあるゲーム、はいつまでも記憶に残しておきたいものです。
本当に楽しかったゲームだからこそ、もっと深く知ってみたいものです。
そんなあなたのために、マイコンBASICマガジン編集部が心を込めて制作しました。
『ソーサリアン』の魅力のすべてを凝縮した1冊です。

ソーサリアンのすべて
ALL ABOUT SORCERIAN
マイコンBASICマガジン別冊

消えた王様の杖
失われたタリスマン
ルシフェルの水門
呪われたオアシス
盗賊達の塔
暗き沼の魔法使い
ロマンシア
紅玉の謎
暗黒の魔道士
呪われたクイーンマリー号
天の神々たち
氷の洞窟
メデューサの首
囚われた魔法使い
不老長寿の水
魔性の島
いけにえの神殿
悪魔に魅いられた花
ああ、ジョセフィーヌは今何処に
アマゾンの剣
武田信玄の章
織田信長の章
豊臣秀吉の章
真田幸村の章
徳川家康の章
血塗られた王家の秘宝
魔の下僕ガッシュの陰謀
心を失った姫君
嘆きの神殿
魔王ギルバレスの迷宮
愛と悲しみのバンパイア



海は広いな
食虫植物の森
未知なるものへ
双頭の魔犬
二連のナルキッソス
白夜に消えた村人
復讐の黒き勇者
呪われた国ペンタウァの悲劇
美しき花嫁
銀の灯が消えた街
パンドラの箱
灼熱のワナ
時の神殿
呪われた遺跡
闇に消えた女神
妖夢幻伝説
それゆけ!トトーのトライアスロン
封印
灰色のダンジョン
常春の村
天空の滝
チャイニーズ・メディスン
ベトスの祭壇
魔法使いの弟子
ツイン・アイランズ
マリオネットの館
狙われた村
邪神の砦
IBM-PC版ソーサリアン
PCエンジン版ソーサリアン

SORCERIANは日本ファルコム株式会社の登録商標です。

■主な内容

- メガドライブ版を含む全59シナリオの完全ガイド（マップ，アイテム・リスト付き）
- 門外不出のキャラクター&モンスター・ドット絵集
- 史上初公開の究極の魔法表をはじめとする，ソーサリアン・システム徹底解析
- IBM-PC版ソーサリアンにチャレンジ!
- スクープ! PCエンジン版ソーサリアン
- ソーサリアン 秘 情報局
- ソーサリアンはこうして創られる
- 基本シナリオ全60曲楽譜集
- ソーサリアン関係者によるレビュー集
- その他，豊富な資料とイラストで，ソーサリアンの世界を表現

ソーサリアンのすべて
ALL ABOUT SORCERIAN

オール・アバウト・ソーサリアン　432ページ（カラー336ページ）定価2,000円（本体1,942円）

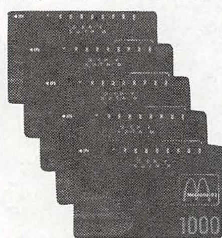
売り切れ店続出!!

入手希望の方は，お近くの書店で注文するか，電波新聞社・出版販売部（☎03-3445-6111）までお申し込みください。

あくせすROOM

お楽しみプレゼント⑩

☆ヒロより，ゲームボーイ版『大戦略』の好調な売れ行きを記念して，**『大戦略オリジナル・ユーカード』**を10名のかたにプレゼントします（このユーカードは，マクドナルド全店他，出光，サーティワン，ゼネラル石油，UCCカード取扱店で使用可能な1,000円のプリペイド・カードです）。



☆ウルフチームより，メガドライブ版**『エル・ヴィエント』の下敷**（10名），**テレホンカード**（2名）をプレゼントします。





☆ナムコよりアーケード・ゲーム『ゴーリーゴースト』の発売を記念して，**『ゴーリーゴースト・Tシャツ』，『ゴーリーゴースト・テレホンカード』**をそれぞれ5名のかたにプレゼントします。



★応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名をを明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「お楽しみプレゼント⑩」係

8月号お楽しみプレゼント当選者

●パックインビデオの定規は，神奈川県大和市・**有澤達也さん**他9名。●マスターオブモンスターズのテレカは，埼玉県東松山市・**須藤洋志さん**他4名。●プリンセスメーカー5インチ版は，千葉県富津市・**深野信広さん**。3.5インチ版は，長野県上水内郡・**横川　涼さん**。●アタリ・ジャンパーは，鹿児島県川内市・**藤山昭市さん**他1名。●ハードドライビンは，京都市・**伊藤未知子さん**他9名。●KLAXは，栃木県宇都宮市・**佐藤洋介さん**他9名。●弦楽四重奏による各作品集は，千葉市・**石川正三さん**，大阪府寝屋川市・**野口利行さん**，宮城県仙台市・**伊藤要一さん**他12名。

「エプソン・アイビーボウル」開催！オリジナル・トレーナーをプレゼント！



セイコーエプソン㈱から，今年の12月23日東京ドームにおいて開催される，日米学生親善アメリカンフットボール交流戦，第4回「エプソン・アイビーボール」アイビーリーグ・オールスター対日本学生選抜戦を記念して，「エプソン・アイビーボウル」オリジナル・トレーナーを10名のかたにプレゼントします。

※応募方法は，官製ハガキに住所，氏名（ふりがなをお忘れなく），年令，職業，電話番号を明記のうえ，下記の宛先まで9月25日までにご応募ください。

〠107 東京都港区赤坂2-12-20 ディアシティ赤坂東館204「エプソン・アイビーボウル」トレーナー・プレゼント「マイコンBASICマガジン」係

第4回エプソン・アイビーボール

開催日：平成3年12月23日（月・祝）
開催場所：東京ドーム
名　称：日米学生親善アメリカンフットボール交流戦
第4回エプソンアイビーボール
日米学生選抜 対 アイビーリーグオールスター

【問い合わせ先】

・日本アメリカンフッボール協会
東京都港区高輪3-22-5　石松第3ビル2F　☎03-3280-6641

・エプソン・アイビーボール事務局
東京都港区元赤坂1-7-18　元赤坂菊亭ビル4F　☎03-3470-1640

BMスーパークイズ

どうもこんにちは，編です。昨年の夏に，大阪で開かれた「花と緑の博覧会」はまだ記憶に新しいところだね。会場に行った人は見たと思うけど，ナムコが28人同時プレイのできるSFシューティング・ゲームをだしていたよね。ベーマガでも特集したから覚えている人も多いはず。そう，『ギャラクシアン^3』という名前だったよね。それがついにアーケード・ゲームとして登場するのだ。1人用になってしまったけど，ポリゴン映像，無限遠投影システムを搭載していて，本当に宇宙に吸い込まれる感じがして迫力があるんだ。

さてここで問題です。この『ギャラクシアン^3』を1人用にしたゲームのタイトル名は，つぎのうちどれでしょう。

①サンダーブレード
②スターブレード
③あすたはあぶねぇど

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「イースIIウォーレット」を3名のかたに，「イースIIタペストリー」を2名のかたにプレゼントします。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよ～く読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

●**締め切り**：10月5日必着
●**正解の発表**：11月号（10月8日発売）
●**当選者発表**：12月号（11月8日発売）

9月号の正解

②ドラ・セイ……でした。

8月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選となりました（正解：②セス）。

東京都西多摩郡・**影山和彦**／神奈川県綾瀬市・**近藤一将**／茨城県西茨城郡・**海老原史至**／山梨県甲府市・**小沢　忍**／福岡県飯塚市・**伊藤孝洋**　以上5名

影さんの「読者のハガキは神様です」

うーん，秋になってしまいましたね。秋といえばそう，運動会。私なんか，いつも１等賞だったもんね。今でもその脚は健在。ぐははははは。ところで夏休みも終わり，久しぶりにあった友達の顔が懐かしく思えて，ちょっとうれしかったりしなかったかな？えっ，夏休みボケで友達の顔を忘れちゃったって。おいおいボケるにはまだ早すぎるぜ。まさかその手を使って宿題を……？　まあとにかく遊んだ分勉強しろよ。今月も元気に影神いくぜー。



▲つぐ美：私に肩をもんでもらってお代が10円なわけないじゃない。影：鎖骨が折れちゃうからマイナスなんだよね　by　稀殻



▲つぐ美：最凶部隊っていうのは許してあげてもいいけど，どうして一番大きいの？編集長：私が入っている！　by　たかはし



▲影：つぐ美ちゃんは20代の若さを永遠に保つことができるだけで実際の年令は……。編：ほめてんだかけなしてんだか　by　TOHT



▲つぐ美：自分の絵に納得いかないようなことが書かれていたけど，どこが？結構うまいと思うんだけどな？　by　まそむらゆうき



▲編：さすがは影さん。線香花火で東京を壊滅させるとはスケールがちがうよな，スケールが。影：おいおい

by　手振るby

投稿ありがとう

GA・ZI・RA／川瀬正樹／武政　修／中村　理／HHS SOFT／川名高司／宮下哲彦／兜　友和／ばーにんぐぽいんと／橘　宏之／近藤紀之／松岡一孝／グラフィックマン／戸上純一／東村順一／寺井　聡／北田顕啓／及川弘樹／波越孝宏／ばいばあ／白井建夫／堀田英克／廣田慎也／森　大典／中村智偉／悪役モアイ／佐井川師治／中村文彦／海上貴信／千利Q／森田敬太／中村啓之／杉田祐也／広部栄人／浅山直樹／板垣貞美／黒木淳一／CHUKO／杉山勝哉／太田誠治／木本雅文／KAZ／榎田智広／高橋芳也／工藤徹也／杉原章久／Grain Soft／TOM TOM／坂本伸幸／Rika's／川口圭太／佐々木英輝／渕田信一／加藤浩一／山下貞久／海部浩司／中里睦三／石川勝史／岡部健太郎／いけだ君17歳／斉藤昌宏／嘉山直幸／佐藤丈明／小林正和／幅　智明／稲本賢弘／石井一鑑／五十嵐良雄／野口英二／藤原俊一郎／仲平篤司／うっかり八兵衛／山田　学／光山慎一郎／上原恵次／宮澤崇治／ごんたくん／宮村大蔵／江野雄浩／鉄人R.K.／飯田奉興／鴨川貴基／TARAYA／柳下啓昭／八重樫　恵／石竹村明久／長岡拓也／谷原和也／岸本政輝／篠原司／関谷祐介／野崎康弘／大島美樹／楠　政義／越川光章／酒田瑞穂／村山辰也／狩野幸司／水野和之／松本直哉／宮沢康之／木野はじめ／神崎裕弥／西島友樹／原　顕／You-Sha／田中慶一／大坪和裕／大江俊一／加藤亮一／高涼俊行／小池晃輝／橋本進二／水之浦賢志／増尾英春／佐野　昇／Hackker SATO／重ひら／PAN-D／袖林秀之／川村直哉／清水潤／浜渕久宗／鶴飼　朗／乾　恵典／藤田隆満／能戸大輔／柏山英範／笠原裕紀

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また投稿してくださいね。

サークル紹介

○STONE-TONE

〒223　神奈川県横浜市港北区箕輪町1-1-W101
日吉台学生ハイツ内W-560
西尾将人

サークルSTONE-TONEでは，X1，MZ-1500，PC-88を中心とした音楽活動をしています。

活動内容は，月１回の会誌の発行で，音色やMMLのテクニックなどを載せています。また，毎月オリジナル曲の募集もしています。

対象はとくに問いませんが，やる気のある人や，興味のある人を優先に約30人募集します。また，パソコンを持っていなくても，作曲のできる人なら大歓迎です。

申し込みは，封筒に62円切手を同封のうえ，上記の宛先までご連絡ください。

○Fantasy Being Island

〒594　大阪府和泉市葛ノ葉町50
寺前伊織

ただいま当会では，投稿，サークル活動に興味を持つユニークな隊員（会員）を大募集しています。

主な活動としては，隊員誌「IF」の年５回発行，新年に総合誌「FBL」の発行です。

内容は，ゲーム・レビュー，プログラム解析，ミュージック，マンガ，隊員とのコミュニケーションなど幅広く行なっています。

お問い合わせは，200円無記名小為替同封のうえ当会まで。ユニークな入隊案内書をお送りします。

でばぐ

マイコンBASICマガジン91年９月号136ページから掲載のPC-8801mkⅡSR以降用「The end of a Rainbow2」のリスト２にぬけがありました。

1850 FOR E=1 TO 7を追加してください。

おわびして，訂正致します。ごめんなさい。

コンピュータで音楽する人のためのインターフェース・マガジン

Computer Music Magazine
コンピュータ・ミュージックマガジン



Computer Music Magazine Vol.3

初心者にはわかりにくいコンピュータ・ミュージックに必要なケーブルのセッティングや最新のコンピュータ・ミュージック機器，ソフト情報を満載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magazine Vol.6

さまざまな方式や性能の音源のなかで，コンピュータ・ミュージックに最適なものをピックアップ。ドラゴンクエストIIIの譜面も掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magazine Vol.4

シャープの16ビット・パソコンX68000のコンピュータ・ミュージック度を徹底追求。国産パソコンのミュージック・ソフトのデータ互換表を掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magazine Vol.7

身近な電子楽器デジタル・ピアノをコンピュータ・ミュージックに取り入れた楽しみかたを紹介。特別企画ではシーケンス専用機とパソコンを徹底比較。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magazine Vol.5

譜面入力/出力ができる主要ソフトを徹底解析。各ソフトの譜面入力対応表やプリントアウト例などを掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magazine Vol.8

毎週最新のヒット・チャートがＭＩＤＩデータとして手に入る「ゆうせんＭＩＤＩ ＨＩＴＳ」の導入方法から活用までを徹底紹介。

A4版64頁　定価580円（本体563円）

「コンピュータミュージックマガジン」バックナンバー常設店リスト

〈北海道〉
札幌市　紀伊国屋書店厚別店
北見市　北見工大生協
帯広市　ザ本屋さん柏林台店
〈東北〉
八戸市　グルーヴィン
仙台市　仙台文栄堂
〃　本のゴリラハウス勾当台店
〃　本のゴリラハウス宮城野店
〃　本のゴリラハウス花京院店
登米郡　ブックガーデン佐沼
山形市　八文字屋本店
〈首都圏〉
大宮市　ブックセンター押田
浦和市　須原屋
川口市　岩渕書店
川越市　黒田書店川越店
所沢市　イケダ書店所沢店
新座市　ブックスキャメル
〃　タナブックス
寄居町　グリーンブック
土浦市　共栄堂
市原市　研文社ヨーカドー店
船橋市　リブロ船橋店
〃　芳林堂津田沼パルコ店
〃　博文堂北習志野店
千葉市　改造社
〃　プラザ多田屋
〃　キディランド千葉店
柏市　新星堂柏店
〃　浅野書店
川崎市　有隣堂川崎BE店
横浜市　有隣堂東口ルミネ店
〃　そごうブックセンター
横浜市　トヨムラ
〃　文華堂
鎌倉市　鎌倉書店
茅ケ崎市　川上書店イトーヨーカドー店
平塚市　サクラ書店
海老名市　三省堂書店
小田原市　伊勢治書店
〈東京〉
千代田区　書泉ブックマート
〃　宮地楽器
〃　三省堂書店
〃　ラオックスコンピュータ館
〃　書泉グランデ
中央区　八重洲ブックセンター
港区　雄峰堂NS店
品川区　秋本書店
〃　小山ブックセンター
渋谷区　石橋楽器店C-Voice
新宿区　紀伊国屋本店
豊島区　芳林堂
〃　リブロ池袋店
〃　WAVE池袋５階

書店に在庫がない場合は取り寄せてもらえます。また，通信販売によるご注文も受け付けています。

電波新聞社　出版販売部　〒141東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-6111

コンピュータで音楽を楽しむ人のインターフェース・マガジン

コンピュータ・ミュージック・マガジン

バック・ナンバーのご案内



Computer Music Magazine Vol.9

今までの音源をそのままで音質のグレード・アップができる「エフェクト」活用術。大ホールの豊かな響きからジャズクラブのタイトな響きまでをレポート。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magazine Vol.10

PC-9801対応シーケンス・ソフト・（ツール・ド・ミュージック体験ディスク）MIDIデータ21曲収録のFD付き

A4変型64頁　定価1,400円（〒210円）



Computer Music Magazine Vol.11

マイクロミュージッシャンII活用マニュアル。クラシックからポップスまでデータ曲10曲収録のFD付き

A4変型64頁　定価1,480円（〒210円）



Computer Music Magazine Vol.12

体験ディスクのRCM-PC98Ver.2．1付き。

A4変型64頁　定価1,480円（〒210円）



Computer Music Magazine Vol.13

リットーミュージックMIDI BRAIN体験ディスク付。

A4変型64頁　定価1,480円（〒210円）



Computer Music Magazine Vol.14

ミュージカル・プランの楽譜入力・演奏・印刷ソフトMusic PRO-98(Midi) Ver.1．2の体験ディスク付き。

A4変型64頁　定価1,480円（〒210円）

葛飾区　第一書林
〃　林檎堂
足立区　近代書店
大田区　栄松堂蒲田店
〃　竜文堂駅ビル店
杉並区　湘南堂
板橋区　博文堂書店大山店
北区　ブックス王子
江東区　新栄堂亀戸駅ビル店
立川市　オリオンWILL店
町田市　久美堂ハンズ店
〃　文教堂南成瀬店
八王子市　朋隣堂
〃　文教堂めじろ台店
調布市　真光書店本店
小金井市　東西書房小金井店
国立市　東西書店
多摩市　くまざわ書店桜ケ丘店

〈上信越〉
新潟市　紀伊国屋新潟店
長岡市　覚張書店
塩尻市　平安堂広丘店

〈北陸〉
氷見市　Booksなかだ氷見店

〈東海〉
名古屋市　アイブックサンヨー上前津店
四日市市　白揚

〈近畿〉
大阪市　ニノックス
堺市　天牛堺書店イトーヨーカドー堺店
神戸市　ユーカリ南天荘
尼崎市　リブロ塚新店

〈中国〉
広島市　中央書店紙屋町店
下関市　BOOK PLAZAなかのOJI
〃　中野書店
〃　ブックスなかの
宇部市　ブックスワールド
山口市　文栄堂山大前店

〈四国〉
高松市　宮脇書店本店
徳島市　小山助学館

〈九州〉
北九州市　明屋書店小倉南店
福岡市　ベストマイコン福岡店
〃　カホマイコンセンター
〃　りーぶる・天神
〃　ブックセンターほんだ
〃　積文館書店新天町本店
久留米市　エマックスたがみ
〃　ブックスあんとく
八女市　積文館書店八女バイパス店
唐津市　ブックス日新堂
佐賀市　明林堂書店嘉瀬町店
〃　金華堂北バイパス店
佐世保市　金明堂書店早岐店
諫早市　ブックマート諫早
長崎市　スペース・エム城栄店
大分市　ブックタウン・カク

以上の書店・ショップは、コンピュータミュージックマガジンのバックナンバーをとりそろえております。ご希望の商品がある場合は、上記のお近くのお店にてお買い求め下さい。

HOTLINE

9月7日号

〒232 横浜市南区通町3－50－1

―― ご注文は全国どこでも ――

ご注文専用フリーダイヤル 0120

TEL 0120-32-2242
FAX 0120-32-2264

※お問い合わせ
見積りのご相談は
☎045-715-9222
●営業時間／10：00～20：00
●休 業 日／日曜・祝日

★お届けは
1.配達日ご指定OK（日曜祭日も可）
2.夜間配達OK（18：00～20：00）
★お支払いは
1.HOT LINE超低金利クレジット 業界随一の超低金利で、3～72回までの回数を自由に設定できる便利なクレジットです。
2.7ヵ月先からのお支払いスタート 商品は今すぐ受取お支払は7ヵ月先からでOK!!
3.ボーナス1回払いOK
4.ボーナス2回払いOK 夏と冬・冬と夏のボーナス時のみのお支払
5.キャンパスクレジット 20才以上の大学生・新社会人の方も、保証人なしでOK
6.代金引換方式 商品到着時に現金一括払い（手数料1,000円）
8.銀行振込もOK 荷造り送料1ヶに付900円

法人・団体のお客様台数一括納入ご相談下さい。またリースのご用命をお待ちしております。

底値

ホットラインの安心と満足をお届けする業務体制は万全
新品交換の期間は2ヶ月間、その間の故障は新品とお取り替え。

スペシャルプライスセット!!

高価下取り・買い取り大歓迎!!

安心

価格と納期に自信あり!!

PC-9801DS

No. SP93

激安

PC-9801DS2・DS/U2（386SX/16MHz・FM音源搭載）……358,000円
PC-KD854N（ドットピッチ0.39チルト台付CRT）………84,800円
標準価格合計 442,800円

HOTLINE特価 ￥275,000

5,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
5,400円×72回	ボーナス なし

PC-9801NS/E

No. SP96 PC-9801NS/E・E40仕様

激安

PC-9801NS/E（386SX/16MHz高性能ノートパソコン）……278,000円
AV-040SXE（NS/E専用40MBハードディスク） 108,000円
標準価格合計 396,000円

HOTLINE特価 ￥275,000

5,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

FULL CHOICEシステム

HOT LINEの広告セットは基本的な組み合わせなっております。10人10色の使い方に合わせて、必要な周辺機器・ソフトを組み合わせるのが使いこなしの近道です。必要な物を自由に選んで下さい。あなたにぴったりの組み合わせを実現できます。広告にない商品もお問い合せ下さい。

PC-9801DA

No. SP92

激安

PC-9801DA2・DA/U2（386/20MHz・FM音源1.6MBメモリ搭載）…448,000円
PC-KD882（ドットピッチ0.31・15インチCRT）最新型……89,800円
標準価格合計 537,800円

HOTLINE特価 ￥349,800

6,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス16,800円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801DX

No. SP94

激安

PC-9801・DX/U2（286/12MHz・FM音源搭載）……318,000円
PC-KD854N（ドットピッチ0.39チルト台付CRT）………84,800円
標準価格合計 402,800円

HOTLINE特価 ￥235,000

5,000円×30回	ボーナス26,000円×5回
4,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
4,600円×72回	ボーナス なし

PC-386M

No. SP97 MS-WINDOWS対応

激安

PC-386M（386SX16MHz/98互換機）………328,000円
PC-KD854N（ドットピッチ0.39チルト台付CRT）………84,800円
標準価格合計 412,800円

HOTLINE特価 ￥219,000

5,000円×30回	ボーナス22,300円×5回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,900円×8回
4,900円×60回	ボーナス なし

●振込口座・横浜銀行弘明寺支店
普通1066320 口座名義・ホットライン
〒232 横浜市南区通町3-501
☎045(715)9222

PC-286 CLUB

No. SP91

激安

PC-286CLUB（286CPU FM音源3.5インチ2ドライブ）……168,000円
PC-KD854N（ドットピッチ0.39チルト台付CRT）………84,800円
標準価格合計 252,800円

HOTLINE特価 ￥149,800

4,000円×24回	ボーナス19,900円×4回
3,000円×30回	ボーナス17,900円×5回
2,500円×36回	ボーナス15,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス なし

PC-9801NS/E

No. SP95

激安

PC-9801NS/E（386SX/16MHz高性能ノートパソコン）……278,000円

HOTLINE特価 ￥199,000

5,000円×24回	ボーナス27,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,700円×8回
3,900円×72回	ボーナス なし

PC-386 NOTE W

No. SP98

激安

PC-286NW2（386SX完全A4サイズ98互換2FDDノートパソコン）…278,000円

HOTLINE特価 ￥199,000

5,000円×30回	ボーナス17,300円×5回
4,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,600円×8回
3,900円×72回	ボーナス なし

X68000 SUPER

No. SP99

激安

CZ-604C（X68000SUPER）………348,000円
CZ-606D ………79,800円
標準価格合計 427,800円

HOTLINE特価 ￥249,000

5,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス15,400円×10回
4,900円×72回	ボーナス なし

COMPUTERで――――未来とアクセス

HOTLINE

9月7日号

PC98・EPSON・PCシリーズ お薦めセット

月々のお支払いは御予算に応じて

PC-9801DX

No. 3901

PC-9801DX2・DX/U2(286/12MHz・FM音源搭載) ……318,000円
PC-KD882(0.31ミリドット15インチ高解像度CRT) ……89,800円
標準価格合計 407,800円
HOTLINE特価 ¥249,000

5,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス15,400円×10回
4,900円×72回	ボーナス なし

PC-9801DS

No. 3903

PC-9801DS2・DS/U2(386SX/16MHz・FM音源搭載) …358,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14インチCRT) …………74,800円
標準価格合計 432,800円
HOTLINE特価 ¥279,800

5,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス19,500円×10回
5,500円×72回	ボーナス なし

PC-9801DA

No. 3905

PC-9801DA2・DA/U2(386/20MHz・FM音源1.6MBメモリ搭載) …448,000円
XC-1498C/2(0.28ミリドット14インチCRT) ……107,000円
標準価格合計 555,000円
HOTLINE特価 ¥339,800

7,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス15,500円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

PC-9801UR UF

No. 3907

PC-9801F/UR(V30HLCPU) …………218,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39チルト台付CRT) ………84,800円
標準価格合計 302,800円
HOTLINE特価 ¥188,000

5,000円×24回	ボーナス24,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

PC-98DO+

No. 3909

PC-98DO+(88.98両方のソフトが使える) ……278,000円
PC-DK882(0.31ミリドット15インチ高解像度CRT) ……89,800円
標準価格合計 367,800円
HOTLINE特価 ¥235,000

5,500円×30回	ボーナス23,000円×5回
4,500円×36回	ボーナス20,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
4,600円×72回	ボーナス なし

PC-9801DX

No. 3902

PC-9801DX2・DX/U2(286/12MHz・FM音源搭載) ……318,000円
XC-1498C/2(0.28ミリドット14インチCRT) ……107,000円
標準価格合計 425,000円
HOTLINE特価 ¥249,000

5,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス15,400円×10回
4,900円×72回	ボーナス なし

PC-9801DS

No. 3904

PC-9801DS2・DS/U2(386SX/16MHz・FM音源搭載) …358,000円
PC-KD881(0.28ミリドット15インチ高解像度CRT) …118,000円
標準価格合計 476,000円
HOTLINE特価 ¥317,900

6,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス18,600円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

PC-9801DA

No. 3906

PC-9801DA2・DA/U2(386/20MHz・FM音源1.6MBメモリ搭載) …448,000円
PC-KD881(0.28ミリドット15インチ高解像度CRT) …118,000円
標準価格合計 566,000円
HOTLINE特価 ¥369,000

8,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス19,400円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

PC-98DO+

No. 3908

PC-98DO+(88.98両方のソフトが使える) ……278,000円
PC-DK854N(ドットピッチ0.39チルト台付CRT) …84,800円
標準価格合計 362,800円
HOTLINE特価 ¥229,800

5,000円×30回	ボーナス24,800円×5回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,600円×8回
4,500円×72回	ボーナス なし

PC-H98S

新製品

No. 3910

PC-H98Smodel18(48ドットCPU1.6MBメモリ・NESAバス搭載) …548,000円
PC-KD881(0.28ミリドット15インチ高解像度CRT) …118,000円
標準価格合計 666,000円
HOTLINE特価 ¥448,000

10,000円×36回	ボーナス30,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

PC-286 CLUB

No. 3914

PC-286CLUB(286CPU FM音源・3.5インチ2ドライブ) …168,000円
CU-14FD(0.31ミリドット15インチCRT) …………74,800円
標準価格合計 242,800円
HOTLINE特価 ¥158,000

4,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
3,000円×30回	ボーナス19,800円×5回
3,500円×60回	ボーナス なし

PC-386

No. 3916

PC-386VR(386SX16MHz98互換機) …………348,000円
XC-1498C/2(0.28ミリドット14インチCRT) ……107,000円
標準価格合計 455,000円
HOTLINE特価 ¥218,000

6,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
5,000円×30回	ボーナス22,000円×5回
4,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
4,800円×60回	ボーナス なし

PC-386GS

新製品

No. 3918

PC-386GS3(386/20MHzハイレゾ3.5-2FDD・5-1FDD) …423,000円
CR-7000(15インチハイレゾリューションディスプレイ) ………248,000円
標準価格合計 671,000円
HOTLINE特価 ¥498,000

10,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
6,000円×72回	ボーナス22,900円×12回
9,800円×72回	ボーナス なし

PC-386 NOTE W

No. 3920

PC-386NW1A(386SX16MHz・1FDD+20MB HDD) ……378,000円
HOTLINE特価 ¥268,000

6,000円×30回	ボーナス27,700円×5回
5,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,200円×72回	ボーナス なし

PC-286 LP

No. 3922

PC286LP(286・10MHz98互換CPU+ドットプリンター体型 …298,000円
HOTLINE特価 ¥219,800

5,000円×30回	ボーナス22,200円×5回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,900円×60回	ボーナス なし

PC-286

No. 3915

PC-286VG(286・16MHz98互換機) ……………268,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39チルト台付CRT) …84,800円
標準価格合計 352,800円
HOTLINE特価 ¥188,000

5,000円×24回	ボーナス24,900円×4回
4,000円×30回	ボーナス20,900円×5回
3,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

PC-386 GE

No. 3917

PC-386GE3(386SX16MHzハイレゾ対応3.5-2FDD・5-1FDD) …323,000円
PC-KD882(0.31ミリドット15インチ高解像度CRT) ……89,800円
標準価格合計 572,800円
HOTLINE特価 ¥284,000

7,000円×30回	ボーナス25,700円×5回
6,000円×36回	ボーナス21,600円×6回
3,000円×60回	ボーナス20,100円×10回
5,600円×72回	ボーナス なし

PC-386

No. 3919

PC-386NW1B(386SX16MHz・1FDD+40MB HDD) ……418,000円
単品特価 …………………¥305,000
EMB-4000(メルコ4MB増設RAM) …………64,800円
単品特価 …………………¥47,900
標準価格合計 482,800円
HOTLINEセット特価 ¥345,000

7,000円×36回	ボーナス27,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,100円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

PC-386 BOOK L

No. 3921

PC-386BOOK L(386SX16MHz2FDD&1Lスロット装備) ………378,000円
単品特価 …………………¥296,000
PACK A-40(BOOK L・NOTE A用40MBHDDパック) …138,000円
単品特価 …………………¥99,800
標準価格合計 516,000円
HOTLINEセット特価 ¥375,000

8,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,200円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

PC-386 NOTE A

No. 3923

PC-386NA(386SX16MHz98互換) ……………268,000円
HOTLINE特価 ¥195,000

6,000円×24回	ボーナス20,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
3,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801 NV

No. 3911

PC-9801NV(V33H・RAMドライブ・レジューム機能ノートパソコン) …248,000円
HOTLINE特価 ¥158,000

6,000円×18回	ボーナス24,300円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
3,500円×60回	ボーナス なし

PC-9801NS/E20

No. 3912

PC-9801NS/E20(386SX16MHz・20MBハードディスク内蔵ノート) 378,000円
HOTLINE特価 ¥259,800

5,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス16,700円×10回
5,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801NS/E40

No. 3913

PC-9801NS/E40(386SX16MHz・40MBハードディスク内蔵ノート) 418,000円
HOTLINE特価 ¥287,000

6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス15,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス14,400円×10回
5,600円×72回	ボーナス なし

24時間FAX受付け

組み合わせ自由自在あなたの欲しい組み合わせを御相談下さい。専門係員がアドバイス致します。

FM TOWNS

HOTLINE

9月7日号

どこよりも絶対安い
組み合わせ自由自在

ゲームソフト1本進呈

No. 3924

FM-TOWNS20F(CD・ROM CPU80386 ……323,000円
FMT-DP533(0.39ミリドットチルト台付CRT)……69,800円
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)………30,000円
FM-PR204B(熱転写プリンター) ……………80,000円
Pケーブル …………………………………6,800円
標準価格合計 509,600円
HOTLINE特価 ~~¥348,000~~
電話にて大幅値引きあり

6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
5,700円×72回	ボーナス なし

No. 3925

FM-TOWNS20F(CD・ROM CPU80386 ……323,000円
FMT-DP533(0.39ミリドットチルト台付CRT)……69,800円
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)………30,000円
PRINT BOY2(プリンターインターフェースボード)……29,800円
AP-900PC(48ドット高速カラープリンター) 96,800円
一太郎Dash(人気No1ワープロソフト) ………39,000円
MS-DOS(日本語MS-DOS)……………………18,000円
標準価格合計 606,400円
HOTLINE特価 ¥348,000

8,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス16,800円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

No. 3926

FM-TOWNS40H(40MB HDD CDROM32ビットCPU) 473,000円
FMT-DP531(0.38ミリドットCRT)……………89,800円
FMT-KB105(10キー付キーボード) …………30,000円
標準価格合計 592,800円
HOTLINE特価 ~~¥398,000~~
電話にて大幅値引きあり

8,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,800円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

No. 3927

FM-TOWNS80H(80MB HDD CDROM32ビットCPU) 623,000円
FMT-DP534(0.28ミリドットCRT)……………11,800円
FMT-KB105(10キー付キーボード) …………30,000円
標準価格合計 771,000円
HOTLINE特価 ~~¥498,000~~
電話にて大幅値引きあり

10,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
8,000円×60回	ボーナス13,400円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

X68000シリーズ 組み合わせ価格表

ディスプレイ ＼ 本体		XVI CZ-634C ¥368,000	XVI-HD CZ-644C ¥519,800	SUPER CZ-604C ¥348,000	PRO/2 CZ-653C ¥285,000
¥ 79,800	標準価格合計	¥447,800	¥599,600	¥427,800	¥364,800
CZ-606D	セット特価	**¥308,000**	**¥411,000**	**¥249,000**	**¥229,800**
¥ 94,800	標準価格合計	¥462,800	¥614,600	¥442,800	¥379,800
CZ-604D	セット特価	**¥319,000**	**¥423,000**	**¥259,800**	**¥239,800**
¥ 99,800	標準価格合計	¥467,800	¥619,600	¥447,800	¥384,800
CZ-607D	セット特価	**¥319,800**	**¥425,000**	**¥289,800**	**¥255,000**
¥135,000	標準価格合計	¥503,000	¥654,800	¥483,000	¥420,000
CZ-614D	セット特価	**¥349,000**	**¥451,000**	**¥295,000**	**¥269,000**
¥148,000	標準価格合計	¥516,000	¥667,800	¥496,000	¥433,000
CU-21HD	セット特価	**¥354,800**	**¥458,000**	**¥299,800**	**¥275,000**

底値で安心と満足をお届けする。

TERADRIVE MODEL

No. 3928

TERADRIVE MODEL2(2FDO・1MBメモリー)…188,000円
HTR-2200(0.31ミリドットデュアルスキャンアナログディスプレイ)
………………………………………………79,800円
標準価格合計 267,000円
HOTLINE特価 ¥189,000

4,000円×36回	ボーナス14,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス12,200円×8回
2,500円×60回	ボーナス10,400円×10回
3,700円×72回	ボーナス なし

TERADRIVE MODEL

No. 3929

TERADRIVE MODEL3(30MB/HDD・2MBメモリーDOS V搭載) 248,000円
HTR-2200(0.31ミリドットデュアルスキャンアナログディスプレイ)………79,800円
標準価格合計 327,800円
HOTLINE特価 ¥232,000

6,000円×30回	ボーナス19,300円×5回
5,000円×36回	ボーナス17,100円×6回
3,000円×60回	ボーナス13,100円×10回
4,500円×72回	ボーナス なし

IBM

No. 3930

IBM PS/55NOTE SJ4
(DOS.Ver4.0/r同梱40MBHDD内蔵型) ……368,000円
HOTLINE特価 ¥268,000

7,000円×30回	ボーナス21,700円×5回
6,000円×36回	ボーナス18,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス12,500円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

IBM

No. 3931

IBM PS/55NOTE 5523-SJ1(DOS・Ver4.0/V同梱ノートパソコン) ……………248,000円
AP-600(熱転写プリンター)……………………62,800円
標準価格合計 310,800円
HOTLINE特価 ¥219,000

7,500円×24回	ボーナス18,800円×4回
4,500円×36回	ボーナス17,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,800円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

J-3100ZS

No. 3932

東芝J-3100ZS(J3100がデスクトップになった386SX)…338,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット14型チルト台付CRT) ……84,800円
MK-3100マウス ……………………………7,800円
JR-200CL(48×24ドットインパクトプリンター) ……134,800円
Pケーブル …………………………………6,500円
MS WORKS(ワープロ・カルクデータベース総合ソフト) 40,000円
標準価格合計 611,900円
HOTLINE特価 ¥359,800

8,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,500円×60回	ボーナス21,300円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

J-3100 386SX

No. 3933

J-3100SX001P(386SX20MHzプラズマディスプレイ) ……298,000円
単品特価………………………¥218,000
40MB専用ハードディスク ……………………168,000円
単品特価………………………¥104,000
標準価格合計 466,000円
HOTLINEセット特価 ¥310,000

6,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス17,500円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

J-3100 386SX

No. 3934

J-3100SX001(386SX2MBメモリ) ……………258,000円
単品特価………………………¥164,000
HDP-02(DAYNABOOK用ハードディスクパック) …130,000円
単品特価 ………………………¥75,000
標準価格合計 388,000円
HOTLINEセット特価 ¥232,000

6,000円×24回	ボーナス31,400円×4回
5,000円×30回	ボーナス25,100円×5回
4,500円×72回	ボーナス なし

激安フロッピーディスク

Maxell
5"2HD×10枚 ……………750円
3.5"2HD×10枚 …………1,880円
FUJI
5"2HD×10枚 ……………750円
3.5"2HD×10枚 …………1,880円
スリーエム
5"2HD×10枚 ……………750円
3.5"2HD×10枚 …………1,880円

※5万円以上の商品と同時にご注文下さい。

Macintosh Classic

No. 3935

MAC CLASSIC(日本語マニュアル漢字トーク付)
………………………………………………198,000円
2MB増設(80ms高速SIM) ……………………26,000円
標準価格合計 224,000円
HOTLINE特価 ¥168,000

5,000円×24回	ボーナス18,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
2,500円×48回	ボーナス11,700円×8回
3,700円×60回	ボーナス なし

FM R-50NB1

No. 3936

FMR-50NB1(16階調液晶ディスプレイノートパソコン) 238,000円
HOTLINE特価

8,000円×18回	ボーナス13,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス10,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,500円×6回
3,500円×60回	ボーナス なし

FM R-CARD

No. 3937

FMR-CARD(990g最軽量ノートパソコン)…238,000円
アシストPACK(ワープロ・カルク・データベースソフト) ………29,100円
標準価格合計 267,100円
HOTLINE特価

8,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,300円×6回
4,000円×60回	ボーナス なし

FM R-50NBX

No. 3938

FMR-50NBX(386SX×16MHzCPU 2MB実装 258,000円
HOTLINE特価

8,000円×18回	ボーナス24,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
3,500円×36回	ボーナス17,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

どこよりも好条件で買い換えできる。

〈お客様が買いたい機種〉

〈下取り希望機種〉

	PC-9801DA2	PC-9801DS2	PC-9801DX2	PC-98DO+	PC-9801NS/E	PE-386BOOK	PC-386GS3
PC9801RA2	¥118,000	¥ 60,000	¥ 36,000	¥ 10,000	¥ 20,000	¥110,000	¥130,000
PC9801RS2	¥160,000	¥105,000	¥ 77,000	¥ 52,000	¥ 63,000	¥148,000	¥160,000
PC9801RX2	¥185,000	¥125,000	¥ 98,000	¥ 75,000	¥ 85,000	¥170,000	¥190,000
PC9801EX2	¥195,000	¥135,000	¥108,000	¥ 85,000	¥ 95,000	¥180,000	¥200,000
PC9801VX21	¥210,000	¥152,000	¥128,000	¥101,000	¥112,000	¥202,000	¥210,000
PC-98DO	¥210,000	¥152,000	¥128,000	¥101,000	¥112,000	¥202,000	¥210,000
PC9801VM21	¥222,000	¥163,000	¥139,000	¥115,000	¥125,000	¥210,000	¥230,000
PC-286LS	¥198,000	¥139,000	¥115,000	¥ 90,000	¥100,000	¥185,000	¥205,000
PC-386LS	¥158,000	¥ 99,000	¥ 76,000	¥ 50,000	¥ 40,000	¥145,000	¥160,000

本体・周辺機器　9月7日号

★本体

NEC PC-H98S/8	標準価格548,000円	を特価369,000円
NEC PC-9801DA2	標準価格448,000円	を特価289,800円
NEC PC-9801DS5	標準価格508,000円	を特価335,000円
NEC PC-9801DS2	標準価格358,000円	を特価236,000円
NEC PC-9801DX2	標準価格318,000円	を特価199,800円
NEC PC-9801DX/U2	標準価格318,000円	を特価194,000円
NEC PC-9801NS/E	標準価格278,000円	を特価199,000円
NEC PC-9801NS/E20	標準価格378,000円	を特価258,000円
NEC PC-9801NS/E40	標準価格418,000円	を特価289,000円
NEC PC-9801NV	標準価格248,000円	を特価159,800円
EPSON PC-386GS3	標準価格423,000円	を特価308,000円
EPSON PC-386GE3	標準価格323,000円	を特価236,000円
EPSON PC-386VR	標準価格348,000円	を特価168,000円
EPSON PC-386M	標準価格328,000円	を特価178,000円
EPSON PC-286CLUB	標準価格168,000円	を特価117,000円
EPSON PC-386NW2	標準価格278,000円	を特価199,000円
EPSON PC-386NW1A	標準価格378,000円	を特価268,000円
EPSON PC-386NW1B	標準価格418,000円	を特価299,000円
EPSON PC-386BOOK-L	標準価格378,000円	を特価295,000円
TOSIBA J-3100SX01P	標準価格298,000円	を特価215,000円
TOSIBA J-3100SX21P	標準価格398,000円	を特価288,000円
TOSIBA J-3100SX001	標準価格258,000円	を特価163,000円
MAC CLASSIC/FD2MB	標準価格198,000円	を特価143,000円
MAC CLASSIC/HD2MB	標準価格298,000円	を特価216,000円
SHARP CZ-634C	標準価格368,000円	を特価248,000円
SHARP CZ-644C	標準価格518,000円	を特価337,000円
富士通 FM-TOWNS-20F	標準価格323,000円	を特価159,800円
富士通 FM-TOWNS-40H	標準価格473,000円	を特価265,000円
富士通 FM-TOWNS-80H	標準価格623,000円	を特価359,800円
富士通 FMR-CARD	標準価格238,000円	を特価163,000円
富士通 FMR-50NB1	標準価格238,000円	を特価163,000円
富士通 FMR-50NBX1	標準価格258,000円	を特価188,000円
IBM PS-55NOTESJ4	標準価格368,000円	を特価259,800円
IBM PS-55NOTESJ1	標準価格248,000円	を特価179,000円
SEGA TERADRIVE/2	標準価格188,000円	を特価135,000円
SEGA TERADRIVE/3	標準価格248,000円	を特価176,000円
PANASONIC FS-A1ST	標準価格 87,800円	を特価 63,800円
SONY HB-F1XV	標準価格 69,800円	を特価 39,800円

★ディスプレイ　セットで買えば　超　特　価

★プリンター

NEC PC-PR201-80A	標準価格275,000円	を特価184,000円
NEC PC-PR201-60A	標準価格158,000円	を特価105,000円
NEC PC-PR1000	標準価格259,000円	を特価174,000円
NEC PC-PR150N	標準価格 69,800円	を特価 49,800円
NEC PC-PR150T	標準価格 64,800円	を特価 44,800円
EPSON VP-2600	標準価格145,000円	を特価 87,800円
EPSON HG-3000PC限定	標準価格248,000円	を特価 85,800円
EPSON VP-300PC	標準価格 69,800円	を特価 49,800円
EPSON AP-300PC	標準価格 59,800円	を特価 43,800円
EPSON LP-3000	標準価格254,000円	を特価175,000円
EPSON AP-600PC	標準価格 64,800円	を特価 42,800円
EPSON AP-900PC	標準価格 94,800円	を特価 55,800円
CANON LBP-A404	標準価格265,000円	を特価189,000円
CANON BJ-330	標準価格208,000円	を特価136,800円
CANON BJ-10V	標準価格 74,800円	を特価 47,800円
STAR JR-200CL	標準価格134,800円	を特価 67,800円
STAR JR-200	標準価格104,800円	を特価 54,800円
STAR TX-24CL	標準価格 69,800円	を特価 36,800円
REM CITYRITER PR-200	標準価格120,000円	を特価 79,800円
FUJITU FM-PR204B	標準価格 80,000円	を特価 41,000円

★ボード・拡張機器

IOデータ PIO-98NT-2MP	標準価格 45,000円	を特価 31,800円
IOデータ PIO-98NT-4MP	標準価格 80,000円	を特価 57,000円
IOデータ PIO-98NT-8MP	標準価格150,000円	を特価108,000円
IOデータ PIO-DA134-4M	標準価格 49,800円	を特価 37,000円
IOデータ PIO-DA134-6M	標準価格 80,000円	を特価 61,000円
IOデータ EP-286BOOK-2M	標準価格 55,000円	を特価 39,800円
IOデータ EP-286BOOK-4M	標準価格 95,000円	を特価 68,000円
IOデータ PIO-31SS-4MB	標準価格 60,000円	を特価 44,800円
IOデータ PIO-31SS-8MB	標準価格110,000円	を特価 79,800円
IOデータ FJ-SIM32-2MA	標準価格 27,000円	を特価 22,000円
MELCO RCS-2000	標準価格 39,800円	を特価 31,000円
MELCO RCS-4000	標準価格 74,800円	を特価 57,000円
MELCO RCS-8000	標準価格148,000円	を特価113,000円
MELCO EDA-4000	標準価格 59,800円	を特価 45,000円
MELCO EDA-8000	標準価格110,000円	を特価 82,000円
MELCO EMB-2000	標準価格 39,800円	を特価 32,800円
MELCO EMB-4000	標準価格 64,800円	を特価 49,800円
MELCO RCT-2000	標準価格 34,800円	を特価 26,800円
MELCO RCT-8000	標準価格110,000円	を特価 79,800円
MELCO XMT-2000	標準価格 28,000円	を特価 23,800円

★FDドライブ

CRC CRC-FD5N	標準価格 45,800円	を特価 31,600円
CRC CRC-FD5F	標準価格 43,800円	を特価 30,200円
CRC CRC-FD5SA	標準価格 43,800円	を特価 30,200円
CRC CRC-FD5WA	標準価格 65,800円	を特価 43,900円
CRC CRC-FD3.5SA	標準価格 38,800円	を特価 25,800円
CRC CRC-FD3.5WA	標準価格 58,800円	を特価 36,500円
ACCEL FDC-378	標準価格 59,800円	を特価 37,800円
ACCEL FDC-358	標準価格 69,800円	を特価 46,800円
ELECOM FDD-5S	標準価格 39,800円	を特価 29,800円
ELECOM FDD-5W	標準価格 59,800円	を特価 44,800円
ELECOM FDD-3.5S	標準価格 26,800円	を特価 21,800円
ELECOM FDD-3.5W	標準価格 45,800円	を特価 34,800円
ELECOM FDD-3.5SA	標準価格 35,800円	を特価 26,800円
ELECOM FDD-3.5WA	標準価格 49,800円	を特価 38,800円
ELECOM FD-311N	標準価格 29,800円	を特価 19,800円

★ハードディスク

CRC CRC-SA40V	標準価格 88,000円	を特価 49,800円
CRC CRC-IHR4	標準価格 98,000円	を特価 53,000円
CRC CRC-IHN40	標準価格128,000円	を特価 80,000円
緑電子 LITTLE-E40MK2	標準価格 98,000円	を特価 59,800円
LOGITEC SHD-40	標準価格 98,000円	を特価 62,000円
TOSIBA J31HDP02	標準価格130,000円	を特価 79,800円
ICM SR-40	標準価格108,000円	を特価 54,800円
ICM INTER-100ES	標準価格128,000円	を特価 94,800円
ICM INTER-135ES	標準価格138,000円	を特価 99,800円
テクノJP PD-50GS	標準価格109,000円	を特価 78,000円
テクノJP TR-41	標準価格 69,800円	を特価 49,800円
テクノJP TR-81F	標準価格108,000円	を特価 74,800円

★マウス

TNマウス98II		を特価 2,300円
AM350	標準価格 6,800円	を特価 2,200円

★その他

4段パソコンデスク	標準価格 25,000円	を特価 12,900円
マウステーブル付4段デスク	標準価格 29,800円	を特価 14,800円
OAチェアー(ガスリフト)	標準価格 18,800円	を特価 9,000円

激安　ワープロ　操作ビデオ進呈

TOSIBA JW-98UP 標準価格298,000円をホットライン特価	22,700円×10回
SHARP WD-A550 標準価格208,000円をホットライン特価	16,800円×10回
FUJITU OASYS30LXIII 標準価格188,000円をホットライン特価	14,400円×10回
FUJITU OASYS30AXCD 標準価格288,000円をホットライン特価	22,100円×10回
NEC PWP-50RC 標準価格218,000円をホットライン特価	15,900円×10回

特選中古品コーナー　高値買い取り大歓迎!!

全品リフレッシュ済
付属品一式付6ヶ月保証

★ラップトップ&NOTE

PC-9801LV22	特価 99,800円
PC-9801LX2	特価148,000円
PC-286LS	特価128,000円
PC-9801LS2(386S×16Mz)	特価198,000円
PC-386LS-H40	特価248,000円
PC-9801N	特価 89,800円
PC-9801NS/20	特価208,000円
PC-9801NS	特価148,000円
J-3100SS001	特価 56,000円
J-3100SX001	特価138,000円
PC-286NF(PCRDC+2MB付)	特価 89,800円
PC-286L-H10	特価 88,000円

★デスクトップ

PC-9801VX2	特価127,000円
PC-9801UV2	特価 75,000円
PC-9801VM2	特価 79,800円
PC-9801EX2	特価148,000円
PC-88VA2	特価165,000円
PC-9801RA2	特価228,000円
PC-286US-STD	特価105,000円
PC-9801VX21	特価138,000円
PC-9801RS51(新品)	特価258,000円
PC-9801UV11	特価 79,800円
PC-9801RX2	特価155,000円
PC-9801RS2	特価178,000円
PC-9801DS/U2(新古品)	特価219,000円
PC-286VF	特価105,000円

★TOWNS

FM-TOWNS/1(2ドライブ2MB実装)+DP533(新品)	特価139,000円
FM-TOWNS/2+DP533(新品)+(KB105付)	特価158,000円
FM-TOWNS/2+DP533(新品)	特価148,000円
FM-TOWNS/2F+(DP533+KB105付)	特価165,000円
FM-TOWNS/20F+(DP533+KB105付・新品)	特価232,000円

★X68000

CZ-611C(ACE-HD)	特価178,000円
CZ-602C(EXPERT)	特価158,000円
CZ-604(SUPER)	特価168,000円
CZ-634C+CZ-606D(新品)	特価314,000円
CZ-644C+CZ-613D(XVI-HD)	特価398,000円

★ディスプレイ

PC-KD853	特価 38,000円
PC-KD853N	特価 42,000円
CU-14FD	特価 37,000円
CMT-A14U2S	特価 37,000円
PC-KD854	特価 32,000円
PC-KD854N	特価 36,000円
XC-1498C	特価 39,000円

★プリンター

PC-PR101E	特価 19,800円
PC-PR150V	特価 39,800円
VP-1350	特価 35,000円
LP-7000	特価153,000円
PC-PR101TL3	特価 25,000円
VP-1000PC	特価 39,000円
VP-2050PC	特価 60,000円
HG-3000PC(新同)	特価 83,000円

★その他

JX-100(カラースキャナー)	特価 39,800円
JX-200(カラースキャナー)	特価 85,000円

品切の際はご容赦下さい。

新品ソフト激安特価

COMPUTERで未来とアクセス

HOTLINE

〒232 横浜市南区通町3-50-1

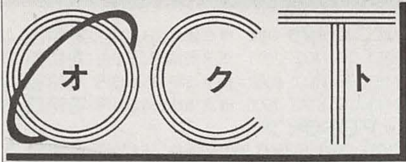
ご注文は

フリーダイヤル 0120-32-2242
FAXフリーダイヤルで 0120-32-2264
買い取りダイヤル 045-715-9222

●お問い合せ・見積もりは ☎045(715)9222
●営業時間／10:00〜20:00 ●休業日／日曜・祝日

■定休日＝毎週火曜日 ★夜の9時まで営業してて便利だヨ〜!!（日・祭日は夜7時まで）

パソコンプラザ



案内図



店頭セール実施中

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

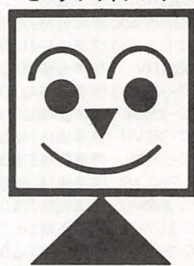
●営業時間 AM 11:00〜9:00/日曜・祭日PM7:00 定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX03-3730-6273

全国通販

翌月末一括（10月末）払いOK!!
手数料ナシ!! お店に遊びにおいでョ!!
電話一本で、ハイ即納

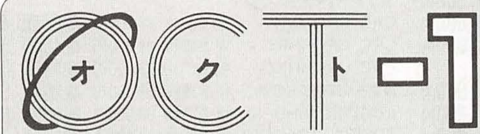
オクト セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション
- ▶全商品保証付（メーカー保証＋当社保障1年）
- ▶超低金利ハッピークレジット（1回〜60回）頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!（万全なサポート体制）
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

▼翌月末一括（10月末）払いOK!!お得ですヨ。手数料無料だって!ウ〜ン、利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!



蒲田

翌月末一括（10月末）払いOK!!

手数料無料

過激に元気! 年中夢中のオクトです!!

PC-98DO+/PC-286C/FM-TOWNSフェア!! これでカンペキ、組合せ自由!! （送料¥2,000）

PC CLUB

■98ソフトが使える16ビット機
※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備

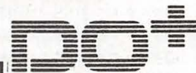


PC-286C-STD
- ●PC-CLUB (PC-286C-STD)
- ●CU-14FD
- ●MF-2HD 5枚
- ●マウス

定価合計¥242,800
大特価 **¥145,000**

VS

PC-98



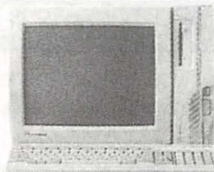
★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

PC-98DO+
- ●PC-98DO+
- ●CU-14FD
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

定価合計¥352,800
超特価 **¥223,000**

PC-9801UF
- ●PC-9801UF
- ●CU-14FD
- ●MF-2HD5枚
- ●マウス

合計定価¥292,800
特価 **¥186,000**



PC-9801UR
- ●PC-9801UR
- ●CU-14FD
- ●MF-2HD5枚
- ●マウス

合計定価¥292,800
特価 **¥178,000**

TOWNS & 386 Windowsセット

FM-TOWNSモデル20F（送料・税込） 推奨



●FM-TOWNS20F（本体）	（¥323,000）
●FMT-DP533（カラーCRT）	（¥ 69,800）
●FMT-KB105（キーボード）	（¥ 30,000）
＋	
●アイテック TX-130（130MBハードディスク）	（¥138,000）
●メルコ XMT-2000（2MB増設RAM）	（¥ 28,000）
●MS-386Windows Ver. 3.0	（¥ 25,000）
●MS-DOS Ver. 3.1（L33）	（¥ 9,800）

合計定価¥623,600

《386Windowsセットお買上げの方々にさらにプレゼント!!（ハイパーアドレスVer.2.0）＋（MF-2HD×5枚）》

超特価 **¥410,000**（送料・税込）

12回	24回	36回	48回
¥36,200	¥19,200	¥13,300	¥10,500

組合せディスプレイ



CU-14FD（シャープ）
定価¥74,800
- ●アナログ
- ●0.31mm
- ●RGBカラー
- ●チルト台付
- ●14インチ

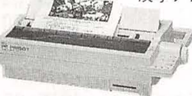
★上記セットでディスプレイ変更の場合★

●PC-KD854N	＋¥ 6,000	●CU-14TV	＋¥29,000
●PC-KD881	＋¥41,000	●CU-14HD	＋¥20,000
●PC-KD882	＋¥18,000	●CU-14KD	＋¥17,000
●PC-KD863G	＋¥50,000	●CU-21HD	＋¥71,000
●PC-TV354	＋¥28,000	●XC-1498II	＋¥ 9,000
●PC-TV454	＋¥38,000	●CVC-4681	＋¥ 0
●PC-TV455	＋¥48,000		

上記差額を加算して下さい。

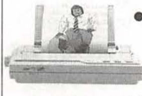
プリンターコーナー（ケーブル・A4熱転写用紙100枚付） 送料¥1,000

NEC PC-PR150T
- ●48ドット熱転写漢字プリンター



（定価¥64,800）
特価 **¥44,000**

STAR TX-24CL
- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●カラー対応



（定価¥69,800）
特価 **¥32,800**

キヤノン BJ-V10（BJ-NOTE）
- ●ノート、ブック型対応
- ●軽量・48ドット、高速印字



（定価¥74,800）
特価 **¥49,500**

NEC PC-PR150VL
- ●48ドット×48
- ●カラー熱転写
- ●5種のフォント



（定価¥84,800）
特価 **¥56,000**

EPSON AP-900PC
- ●80桁熱転写漢字プリンター
- ●カラー対応48ドット



（定価¥94,800）
特価 **¥55,000**

アプリケーション （送料¥500）

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
P1(88)	ワープログラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
アシスト ワード	ワープロ	3.5/5HD	¥ 9,700	¥ 7,500
アシスト アート	グラフィック	3.5/5HD	¥ 9,700	¥ 7,500
アシスト コール	通信	3.5/5HD	¥ 9,700	¥ 7,500
一太郎 V4.3	ワープロ	3.5/5HD	¥58,000	¥38,000
P1 EXE PLUS	ワープロ	3.5/5HD	¥58,000	¥35,000
MD-DOS（基本）	OS(NEC)	3.5/5HD	¥ 9,800	¥ 7,500
MS-DOS（基本＋拡張）	OS(NEC)	3.5/5HD	¥18,000	¥13,500

周辺機器 （送料¥500）

商品名（型番）	内容	定価	特価
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000
XE-1 AP	アナログ ジョイパット	¥13,800	¥11,000
XAV-IS	アナログRGB端子変換ユニット	¥ 8,100	¥ 6,900
MS-50 AUTO	マウス100/200/400カウント	¥ 9,800	¥ 7,200
AMC-350	マウス350カウント	¥ 7,800	¥ 2,500
PC-9872R	マウス100/200/400カウント	¥10,000	¥ 8,000

新作ゲームソフト25〜30％OFF!! ビジネスソフト20％OFF!!より特価中

■店頭にて、新作ゲームソフト25%～30%OFF.!!（税別）。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ.!!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

NEC PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

PC-9801DX2/U2	PC-9801DS2/U2	PC-9801DA2/U2	PC-286VG-STD 限定	PC-386M-STD 限定	PC-386GE5/2 -32ビット(386SX/16MHz)- NEW -ハイクオリティPC-
●PC-9801DX2/U2 ●CU-14FD ●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚) ●マウス	●PC-9801DS2/U2 ●CU-14FD ●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚) ●マウス	●PC-9801DA2/U2 ●CU-14FD ●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚) ●マウス	●PC-286VG-STD ●CU-14FD ●MD-2HD 10枚 ●マウス	●PC-386M-STD ●CU-14FD ●MF2HD 5枚 ●マウス	●PC-386GE5/2 ●CU-14FD ●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚) ●マウス
定価合計￥392,800	定価合計￥432,800	定価合計￥522,800	定価合計￥342,800	定価合計￥402,800	定価合計￥372,800
特価￥225,000	特価￥278,000	特価￥298,000	特価￥189,000	特価￥225,000	特価￥255,000

NEC ※下記セットには、マウス＋MD-2HD10枚（MF-2HD5枚）が付きます。

●PC-9801UR/20＋CU-14FD	（￥422,800）	特価￥272,000
●PC-9801DX5/U5＋CU-14FD	（￥542,800）	特価￥338,000
●PC-9801DS5/U5＋CU-14FD	（￥582,800）	特価￥360,000
●PC-9801DA5/U5＋CU-14FD	（￥672,800）	特価￥428,000
●PC-9801DA7/U7＋CU-14FD	（￥772,800）	特価￥498,000
●PC-H98model8(U8)-002＋CU-14FD	（￥622,800）	特価￥410,000
●PC-H98model8(U8)-040＋CU-14FD	（￥772,800）	特価￥515,000
●PC-H98model8(U8)-100＋CU-14FD	（￥872,800）	特価￥580,000

EPSON ※下記セットには、マウス＋MD-2HD10枚（MF-2HD5枚）が付きます。

●PC-386GS5/2＋CU-14FD	（￥472,800）	特価￥320,000
●PC-386GS5E/2E＋CU-14FD	（￥672,800）	特価￥462,000
●PC-386GS3＋CU-14FD	（￥506,800）	特価￥340,000
●PC-386GE5B/2B＋CU-14FD	（￥502,800）	特価￥343,000
●PC-386GE3＋CU-14FD	（￥397,800）	特価￥268,000
●PC-386S-STD/UST＋CU-14FD	（￥572,800）	特価￥353,000
●PC-386S-F1＋CU-14FD	（￥547,800）	特価￥370,000
●PC-386S-H40＋CU-14FD	（￥712,800）	特価￥466,000

三菱 XC-1498CII

定価￥107,000
●14インチ
●0.28ドットピッチ
●チルトスタンド付



上記組合せの場合＋￥9,000

上記各セットでディスプレイ変更の場合

●NEC PC-KD854N	（￥ 84,800）	＋￥ 6,000
●NEC PC-KD881	（￥118,000）	＋￥41,000
●NEC PC-KD882	（￥ 89,800）	＋￥18,000
●NEC PC-TV455	（￥147,000）	＋￥48,000
●NEC PC-TV354	（￥110,000）	＋￥28,000
●NEC PC-TV454	（￥128,300）	＋￥38,000
●NEC N-5913U	（￥120,000）	＋￥46,000
●三菱XC-98V3	（￥128,000）	＋￥34,000
●エプソンCR-4000	（￥ 94,800）	＋￥ 15,000
●エプソンCR-5000	（￥138,000）	＋￥ 54,000
●エプソンCR-5500	（￥168,000）	＋￥ 90,000
●エプソンCR-7000	（￥248,000）	＋￥140,000
●シャープCU-14KD	（￥ 89,800）	＋￥ 14,000
●シャープCU-21HD	（￥148,000）	＋￥ 68,000
●シャープCU-14TV	（￥ 99,800）	＋￥ 29,000

組合せディスプレイ



CU-14FD（シャープ）
定価￥74,800
●アナログ ●0.31mm
●RGBカラー ●チルト台付
●14インチ

プリンター（ケーブル・用紙付）（送料￥1,000）

EPSON AP-300PC
●48ドット
●小型・軽量1.35kg
●単色カラー印字
●水平インサート方式
※ケーブル別売
定価￥59,800
大特価￥42,000

EPSON VP-300
●24ドット
●ポータブルプリンタ
※ケーブル別売
定価￥69,800
大特価￥49,000

NEC		
●PC-PR201/45	（￥ 95,000）	特価￥ 64,000
●PC-PR201/60	（￥135,000）	特価￥ 94,000
●PC-PR201/60A	（￥158,000）	特価￥104,000
●PC-PR201/65A	（￥215,000）	特価￥139,000
EPSON		
●VP-1350PC	（￥ 96,800）	特価￥ 61,000
●VP-1600PC	（￥125,000）	特価￥ 82,000
●VP-2600PC	（￥145,000）	特価￥ 81,000
STAR		
●JP-100	（￥ 79,800）	特価￥ 47,000
●JP-200	（￥104,800）	特価￥ 52,000
●JR-100CL（カットシートフィーダ付）	（￥ 99,800）	特価￥ 60,000
●JR-200CL	（￥134,800）	特価￥ 61,000
キヤノン		
●BJ-330J（VPエミュレーションケーブル付）	（￥208,000）	特価￥140,000

ハードディスク（送料￥1,000）

テクサ
●STATION-40S ￥133,000 ▶特価￥58,000
ティアック
●HD-41A ￥84,800 ▶特価￥55,000
●DD-41＋IF-55Th ￥148,000 ▶特価￥79,800
※ハードディスク(SCSI)＋3.5インチドライブ
緑電子
●LittleE40MKII ￥98,000 ▶特価￥51,000
日本テクサ
●TRUST-40SII（内蔵） ￥98,000 ▶特価￥50,000
●TRUST-EX80SII（内蔵） ￥148,000 ▶特価￥88,000
ICM
●C-FLAT（カード型） ￥108,000 ▶特価￥77,000

ドライブ（送料￥1,000）

C・リサーチ		
●CRC-FD3.5SA	（￥38,800）	特価￥24,500
●CRC-FD3.5WA	（￥58,800）	特価￥37,000
●CRC-FD5SA	（￥43,800）	特価￥27,500
●CRC-FD5WA	（￥65,800）	特価￥41,000
緑電子		
●LITTLE-F	（￥24,800）	特価￥17,000
●LITTLE-F2	（￥44,800）	特価￥29,000
●LITTLE-ZFS	（￥39,800）	特価￥24,000
●LITTLE-ZFW	（￥59,800）	特価￥37,000
●CUBIC-CSW	（￥69,800）	特価￥48,000
アクセル		
●FDC-57	（￥68,000）	特価￥39,000
●FDC-58	（￥98,000）	特価￥49,000
●FDC-375	（￥34,800）	特価￥22,800
●FDC-376	（￥49,800）	特価￥35,800
●FDC-377	（￥39,800）	特価￥24,800
●FDC-378	（￥59,800）	特価￥37,000
ティアック		
●FD-30S	（￥39,800）	特価￥20,900
●FD-30W	（￥59,800）	特価￥31,000
SNE		
●TZ-35S		特価￥22,000

ミュージカル・ツール（送料￥1,000）

ROLAND（ローランド）		
●ミュージ	（￥158,000）	▶特価￥129,800
●ミュージ郎Jr.	（￥ 98,000）	▶特価￥ 81,800
●ミュージ郎Jr. NOTE	（￥ 93,000）	▶特価￥ 78,000
●ミュージ郎Jr. BOARD	（￥ 59,000）	▶特価￥ 49,800
SNE		
●サウンドオーケストラVS	（￥ 36,000）	▶特価￥ 22,800
●サウンドオーケストラLS	（￥ 30,000）	▶特価￥ 19,000
●リトルオーケストラLS	（￥ 20,000）	▶特価￥ 13,500
●リトルオーケストラRS	（￥ 26,000）	▶特価￥ 16,800
●リトルオーケストラSS	（￥ 22,000）	▶特価￥ 14,300
●SOS2	（￥ 12,000）	▶特価￥ 8,600
●サウンドMUSICIAN	（￥ 25,000）	▶特価￥ 15,300
●リトルMUSICIAN	（￥ 12,000）	▶特価￥ 8,000
エニックス		
●響（SP付、EMS対応）	（￥ 29,800）	▶特価￥ 23,800
アイドル・ジャパン		
●SS-IO	（￥ 19,800）	▶特価￥ 12,800
●スピークボード	（￥ 49,800）	▶特価￥ 39,800

■サウンドオーストラV（￥35,000）限定 ▶特価￥13,000
■リトルオーケストラL（￥18,000）限定 ▶特価￥ 6,000

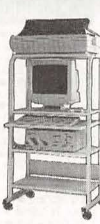
モデム・コーナー（送料￥1,000）

オムロン	●MD-1200AIII	特価￥14,000
	●MD-12FS	特価￥15,000
	●MD-24FP4II	特価￥26,000
	●MD-24FP5II	特価￥26,800
	●MD-24FN4	特価￥27,000
	●MD-24FN5	特価￥27,000
	●MD-24FS4	特価￥31,000
	●MD-24FB5V	特価￥26,800
AIWA	●PV-A24VM5	特価￥28,000
	●PV-M24VB5	特価￥28,000
	●PV-A12	特価￥14,500
	●PV-M24	特価￥28,500

RAMディスク（送料￥500）

メルコ	●EMJ-2000L	￥23,800
	● -4000L	￥40,000
	●MDA-4000(DA/RA用)	￥33,000
	●EDA-2000（ 〃 ）	￥24,300
	●EDX4000(DX用)	￥42,000
	●EDS-2000(DS用)	￥24,300
	● 4000（ 〃 ）	￥40,500
I/Oデータ(IOS-10STD付)		
	●PIO-PC34F-2MA	￥25,000
	● 4MA	￥41,000
	●PIO-DA-134-4M(DA/RA21用)	￥35,500
	●PIO-EP-386-2M(386M用)	￥33,000

パソコンラック 送料無料



Ⓐ5段キャスター付
スライド式キーボード台
●1150(H)×640(W)×600(D)
定価￥38,000
特価￥14,000



Ⓑ4段キャスター付
●1250(H)×640(W)×700(D)
定価￥29,800
特価￥10,000

店頭ゲームソフト25%～30%OFF.!! ビジネスソフト20%より特価中

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

回数	3回	6回	10回	12回	15回	18回
	3.5	4.5	6.0	6.0	9.0	11.0
回数	20回	24回	30回	36回	48回	60回
	12.0	12.5	17.0	17.5	23.0	33.0

振込先
富士銀行 久ヶ原（クガハラ）支店 当No.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料：本体＋ディスプレイ等2個口￥2,000です。（注、北海道・九州は1個口￥1,500、沖縄・離島は別途料金になります）
※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

■店頭にて、新作ゲームソフト25%〜30%OFF!!（税別）超低金利クレジットをご利用下さい。

▼翌月末一括（10月末）払いOK!!お得ですヨ。手数料無料だって!ウ〜ン、利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM11:00〜PM9:00/日曜・祭日 PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7

●定休日：毎週火曜日

X68000 XVI エクシヴィ

■16MHz■ ■SX-WINDOW ver1.1■ ■Attachment MEMORY BORD■



快速16MHz 鮮烈デビュー!!

※クレジット表は、送料・消費税込!!

■CZ-634C-TN（定価￥368,000）

Ⓐ●CZ-634C-TN
●CZ-614D-TN NEW
定価合計￥503,000 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥32,800	￥17,400	￥12,100	￥9,500

Ⓑ●CZ-634C-TN
●CZ-607D-TN NEW
定価合計￥467,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥30,700	￥16,300	￥11,300	￥8,900

Ⓒ●CZ-634C-TN
●CZ-606D-TN
定価合計￥447,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥29,200	￥15,500	￥10,800	￥8,400

■CZ-644C-TN（定価￥518,000）

Ⓓ●CZ-644C-TN
●CZ-614D-TN NEW
定価合計￥653,000 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥42,600	￥22,600	￥15,700	￥12,300

Ⓔ●CZ-644C-TN
●CZ-607D-TN NEW
定価合計￥617,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥40,400	￥21,400	￥14,900	￥11,700

Ⓕ●CZ-644C-TN
●CZ-606D-TN
定価合計￥597,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥39,000	￥20,700	￥14,400	￥11,300

X68000XVI ドッカ〜ン!プレゼント!!

―あなたのオクトから素適な贈物―

今、XVIをお買い上げいただいた方は、プレゼントの1番か2番のどちらかお選び下さい。プラス3番は、もれなくプレゼント!!

▶現金超特価 ￥TEL下さい!!▶

① 生中継68 野球ゲームの決定版（定価￥9,800）
新作!大人気ゲームソフト!! 大戦略II（キャンペーン版）不朽の名作X68000版（定価￥9,800）

or

② インテリジェントコントローラ ■CZ-8NJ2（CYBER STICK） シューティングゲーマーの必須アイテム!!（定価￥23,800）

③ MD-2HD（10枚）・シリコンキーボードカバー もれなく!!サービス!!

※どちらかお選び下さい!!（どっちが得かヨーク考えてネ!）

注目 X68000 SUPER/SUPER-HD/PROIIスペシャルセット ラストチャンス!!〈★BIG★プレゼント付〉（送料・税込）

①SUPER
●CZ-604C（￥348,000）
＋
●CZ-606D（￥79,800）
超特価 ￥298,000
〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（￥135,000）
（送料・税込） 超特価 ￥338,000

②SUPER-HD
●CZ-623C（￥498,000）
＋
●CZ-606D（￥79,800）
超特価 ￥389,000
〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（￥135,000）
（送料・税込） 超特価 ￥418,000

③PROII
●CZ-653C（￥285,000）
＋
●CZ-606D（￥79,800）
大特価TEL下さい!!
〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（￥135,000）
（送料・税込） 大特価TEL下さい!!

BIGプレゼント
◀大人気 シュミレーションゲーム ★大戦略II 定価（￥9,800）
★JOY CARD（連射式）×2
★MD-2HD 10枚

プリンターセット 〈ケーブル・用紙付〉（送料￥1,000）

■CZ-8PC5 NEW
●48ドット
●熱転写カラー漢字プリンター
定価￥96,800
大特価￥TEL下さい!!

ハードディスク SCSI（送料￥1,000）

アイテック
●TX-80（￥108,000）…特価￥77,000
●TX-130（￥138,000）…特価￥98,000
●TX-180（￥185,000）…特価￥132,000

特選周辺機器（送料￥500）

●SX-68 MIDIインターフェースボード（システムサコム）￥19,800…特価￥13,900
●HGS-68（HAL研究所）￥39,800……特価￥25,500
■増設RAMボード=I・Oデータ
1 PIO-6BEI-A（IMB）￥25,000……特価￥16,200
2 PIO-6BE2-2M（2MB）￥50,000……特価￥32,000
3 PIO-6BE4-4M（4MB）￥88,000……特価￥55,500

X68000ソフト大セール（送料￥500）

〈グラフィック〉●Z's STAFF PRO68K Ver.2.0
（シャフト）定価￥58,000……特価￥ 38,000
〈音楽〉●Music Studio PRO68K Ver.2.0
定価￥28,800 CZ-261MS……特価￥ 21,500
〈グラフィック〉●C-TRACE＋
（キャスト）定価￥198,000……特価￥145,000
〈開発ツール〉●CコンパイラPRO68K Ver.2.0
定価￥44,800 CZ-245L……特価￥ 33,300
〈C言語〉●C&Profesional Pack
定価￥58,000……特価￥ 41,000
〈通信〉●Telepotion PRO68K
NEW 定価￥22,800 CZ-258BS……特価￥ 17,000
〈データベース〉●CARD PRO68K Ver.2.0
NEW 定価￥29,800 CZ-253BS……特価￥ 21,000
〈ワープロ〉●Multiword PRO68K
NEW 定価￥32,000 CZ-225BS……特価￥ 24,000
〈CGツール〉●CANVAS PRO68K
定価￥29,800 CZ-249GS……特価￥ 22,000
〈ワープロ〉●Hyper Word
定価￥39,800 CZ-251BS……特価￥ 29,800

周辺機器コーナー（送料￥1,000）

●〈MIDIボード〉
CZ-6BMI（￥26,800）……特価￥20,200
●〈カラーイメージユニット〉
CZ-6VTI/BK（￥69,800）……特価￥52,300
●〈ビデオボード〉
CZ-6BVI（￥21,000）……特価￥15,500
●〈SCSIインターフェイスボード〉
CZ-6BSI（￥29,800）……特価￥22,200
●〈数値演算プロセッサ〉
CZ-6BP2（￥45,800）……特価￥34,000
●〈2MB増設RAMボード〉
CZ-6BE2A（￥59,800）……特価￥44,500
●〈2MB増設RAMボード〉
CZ-6BE2B（￥54,800）……特価￥41,000

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ケ原（クガハラ）支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

■銀行振込、または現金書留でご注文の際には、あらかじめお電話でご確認の上、お申し込み下さい。

■店頭にて、新作ゲームソフト25%～30%OFF.!!（税別）超低金利クレジットをご利用下さい。

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00～PM 9:00／日曜・祭日 PM 7:00

●定休日：毎週火曜日

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

君なら、どちらを選ぶ!? 絶対に面白いFM-TOWNSとX68000!!

富士通

FM-TOWNSフェアー



本体セット全て
- ●送料
- ●消費税込み!!

※全国修理出張サービスを致します。

FM TOWNS モデル20Fセット

- ●FM-TOWNS モデル20F 〈本体〉（¥323,000）
- ●FMT-DP533 〈カラーCRT〉（¥69,800）
- ●FMT-KB105/205 〈テンキー付キーボード〉（¥30,000）

合計定価 ¥422,800

超特価¥安過ぎに注意!! TEL下さい!!（送料・消費税込）

12回	24回	36回	48回	60回
¥23,800	¥12,600	¥8,800	¥6,900	¥5,900

ディスプレイ変更の場合
- ●FMT-DP531（¥89,800）………＋¥17,000
- ●FMT-DP532（¥138,000）………＋¥52,000
- ●FMT-DP534（¥108,000）………＋¥34,000

を加算して下さい。

オクトセレクテッドプレゼント!!

A列車で行こうIII ●鉄道シュミレーション（定価¥14,800）＋ 大人気 ドラッケン ●3DアクションRPG（定価¥8,800）

＋

これは便利.!! カード型パーソナル住所録&ハガキーワープロ HYPER ADDRESS Ver.2.0 ■CD-ROM（定価¥9,800）

＋

宮沢リエ テレカ ▶

＋

●ブランクディスク（MF-2HD）………5枚

＊モデル80H

- ●FM-TOWNS-80H（本体）（¥623,000）
- ●FM-DP533（カラーCRT）（¥69,000）
- ●FMT-KB105/205（キーボード）（¥30,000）
- ●オクトセレクテッドプレゼント（20Fセットと同一）

定価合計¥738,600

超特価¥470,000

12回	24回	36回	48回	60回
¥41,500	¥22,000	¥15,3000	¥12,000	¥10,400

＊モデル40H

- ●FM-TOWNS-40H（本体）（¥473,000）
- ●FM-DP533（カラーCRT）（¥69,800）
- ●FMT-KB105/205（キーボード）（¥30,000）
- ●オクトセレクテッドプレゼント（20Fセットと同一）

定価合計¥588,600

超特価¥380,000

12回	24回	36回	48回	60回
¥33,500	¥17,800	¥12,4000	¥9,700	¥8,400

ハードディスク（送料¥1,000）

■TX-80（アイテック）●80MB ●SCSI 定価¥108,000 特価¥77,000

■HD-90T（システムサコム）●90MB・HDD 定価¥178,000 特価¥118,000

アイテック SCSI
- ●TX-130（130MB）〈¥138,000〉………特価¥98,000
- ●TX-180（180MB）〈¥185,000〉………特価¥132,000

ロジテック SCSI
- ●LHD-FM 50（50MB）〈¥107,000〉………特価¥75,000
- ●LHD-FM100（100MB）〈¥160,000〉………特価¥110,000

プリンターコーナー（ケーブルサービス）（送料¥1,000）

■PR-35T ●24ドット（110桁）漢字プリンタ ●カラー 定価¥98,000 特価¥71,000

■CITY RITER（PR-40T）●24ドット136桁漢字プリンタ ●カラー対応 定価¥120,000 特価¥78,000

■FMPR-353G ●24ドット漢字プリンター ●136桁 定価¥138,000 特価¥72,000

■FM PR-204B ●24ドット80桁漢字プリンター ●熱転写カラー 推奨 定価¥80,000 特価¥41,000

周辺機器コーナー（送料¥1,000）

■チューナーユニット FM-TU101（富士通）
- ●TOWNS専用ディスプレイでTV映像（VHF/UHF）受信OK.!!
- ●多重放送、リモコン、S端子、ビデオ入出力端子付 定価¥39,800

特価¥29,000

■増設RAMボード XMT-2000（メルコ）
- ●2MB増設RAMボード

定価¥28,000 特価¥19,500

	品名	定価	特価
1	PRINT BOY II	（¥24,800）	▶¥18,800
2	MD-24FB5V（オムロン）モデム	（¥39,800）	▶¥26,800
3	HM-02T（八戸・ファーム） 2MB増設RAM	（¥59,800）	▶¥24,800
4	FJ-SIM32-2M（I・Oデータ） 2MB増設RAM	（¥45,000）	▶¥32,000
5	FMT-352 80387 数値演算プロセッサ	（¥120,000）	▶¥90,000
6	FMT-351 〃	（¥120,000）	▶¥90,000
7	FMT-401 MIDIカード	（¥35,000）	▶¥26,000
8	FMT-602 I/O拡張ユニット	（¥49,800）	▶¥37,000
9	FM60-401 MIDIカード	（¥40,000）	▶¥30,000
10	FM60-102（1ポート）RS-232Cカード	（¥30,000）	▶¥22,500
11	FM60-102（2ポート）	（¥45,000）	▶¥33,800
12	FMT-SP10（アンプSPシステム）	（¥29,800）	▶¥22,500

ソフト・コーナー ～面白さバツグン（送料：1ヶ¥500、2ヶ¥700 3ヶ以上¥1,000）

■FM-OASIS（HDD/FDD版）●ワープロ・ソフト（富士通）
①HDD版（¥58,000）特価¥43,000
②FDD版（¥55,000）特価¥41,000

■MS-Windows Ver. 3.0 定価¥25,000 特価¥18,500

■Z's STAFF PRO TOWNS ●グラフィック（ツアイト）定価¥58,000 特価¥48,500

■High C Conpiler ●OS 定価¥40,000 特価¥29,800

- ●日求語 MS-DOS V.3.1 L31（¥18,000）（OS）…▶¥13,200
- ●F-BASIC 3 86 V.1.1（25,000）（言語）………▶¥18,500
- ●テラ タウンズ（¥32,000）（ワープロ）………▶¥21,500
- ●MUSIC PRO-TOWNS（¥19,800）（音楽）………▶¥15,000
- ●MUSIC PRO-TOWNS＝MIDI（¥39,800）（音楽）▶¥30,000
- ●TOWNS-SOUND V1.1（¥28,000）（音楽）………▶¥21,000
- ●サイクロン EXPRESS α TOWN（¥98,000）（グラフィック）▶¥68,000
- ●TOWNS 386 ASM-TOOL-KIT（¥80,000）（言語）………▶¥59,000
- ●MOVIE-TOWNS（¥18,000）（言語）………▶¥13,500
- ●F-Basic 386コンパイラ（¥45,000）………▶¥33,500

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。

現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	6回	10回	12回	15回	18回
3.5	4.5	6.0	6.0	9.0	11.0

20回	24回	30回	36回	48回	60回
12.0	12.5	17.0	17.5	23.0	33.0

振込先

富士銀行 久ヶ原（クガハラ）支店 ㊕NO.1824

三菱銀行 蒲田支店 ㊕No.0278691

株式会社 億人（オクト）

■銀行振込、または現金書留でご注文の際には、あらかじめお電話でご確認の上、お申し込み下さい。

安さと安心を最高のサービスでお届けします！

高価な品物だから
ショップも慎重に選びたい。



ただ物を売るのではありません。
心を売るのでもありません。
私たちがお届けしたいのは満足感です。
お客様が何を望み、
どう応えれば喜んでもらえるか。
私たち一人一人がいつもお客様の
立場になって考える。
私たちの仕事はそこから出発しています。

オーバーナイト デリバリーサービス

ご注文いただいた商品を即スピーディーに、お客様のお手元にお届けするサービスです。但し、商品によって受付けられないものもありますので、お電話にてお問い合わせ下さい。
（要手数料）

SOF·NET®
☎03-3253-9951

あなたのパソコンで通信販売が御利用になれます。ソフネットにアクセスすれば、いろいろな情報が手に入る他、24時間ソフマップに商品を注文することが出来ます。

On-line FAX®
御注文電話 03-3253-2244
御案内電話 03-3253-7105

ご自宅にFAXがあれば、24時間いつでも、欲しい商品のカタログが御覧になれます。本文中のコードNo.がついているものは、そのNo.で引き出せます。その他にも多数用意してございますので、早速お電話お待ちしております。

永久買取り保証 YES-NO1



YES.6 安心と信頼No.1

1 新品パソコン5年保証
ソフマップはいつでも皆様の立場になって考えています。だから5年間の安心保証.!! 常に先の事を考え、皆様とのつながりを大切にするソフマップの答えです。

2 初期不良交換期間3ヶ月
そしてお届けした商品が万一不良品でも、お買上日より3ヵ月以内なら、同等品と安心交換致します。

3 中古パソコン1年保証
新品だけではありません.!! 中古パソコンも、ソフマップなら1年間の安心保証。モニター、プリンター、ワープロだって6ヵ月の安心保証です。

4 永久買取保証
さらに、ソフマップでお求め頂いたパソコンなら、スクラップ寸前でもバッチリ買取致します。もちろん、どこよりも高く買取致しますので、ソフマップでのお求めが絶対お得です。

YES.6 便利なお支払い色々No.1



1 月々のお支払い1,000円からOK！
パソコンが欲しい、でも予算がちょっと…そんなあなたへ.!! 月々のお支払い1000円からで、らくらく便利なお支払いOKです。

2 9ヶ月先からのスキップ払いもOK！
パソコンが欲しい、でも今すぐにはちょっと…そんなあなたもソフマップなら、9ヵ月先からのらくらく便利なお支払いOKです。

3 84回迄の分割、ボーナス併用もOK！
どんなに大きな金額でも無理なくらくら84分割.!! 回数もプランにあわせて設定できます。もちろん、ボーナス併用払いもOK.! 計画にあわせて御自由にお組み合わせください。

4 さらに、業界屈指の低金利
パソコンが欲しい、でも長い分割だと金利が…おまかせ下さい.!! ソフマップは業界屈指の低金利、あなたの強い味方です！

業界No.1の低金利

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3.0	4.0	5.0	7.0	9.0	11.0	13.5	14.5	16.0	21.0	23.5	31.0	32.0	35.5	38.5	–	–	–	–
Sofmap金利	2.5	3.5	3.5	6.0	6.0	9.0	12.0	12.0	12.5	17.5	17.5	22.0	23.0	28.5	29.5	36.0	38.0	42.5	45.5

5 ボーナスだけの10回払いもOK！
さらに月々の支払いは無しで、ボーナス時だけの便利なお支払いもOK、回数も1、2、3、4、6、8、10回と、お好きな様に設定できます。

6 ステップアップクレジット
毎月のお支払い額を少しずつ増やしていく便利なシステムです。例えば、1年目は4000円2年目は6000円と自由に設定できます。

7 カレッジクレジット
そして、学生のあなたでも、分割払いもちろんOK.!! お気軽にお電話下さい。
（20歳以上の方に限ります。）

8 カードでのお支払いOK！
お手持ちの各種クレジットカードも、店頭だけでなく通信販売でも御利用頂けます。お気軽にお問い合わせ下さい。

9 代金引換システム（要手数料）
手続きはお電話一本だけ！後は商品をお届けした際に料金とお引き換えしていただく便利なシステムです。

10 現金一括振込払い
お電話にて御注文頂いたあと、その金額を指定の口座に一括で振り込んで頂くものです。その他、現金書留でのお支払いも受け承っておりますので気軽にお問い合わせ下さい。



YES.6 便利な配達No.1

1 到着日の指定OK！
お忙しいお客様のご都合に合わせ、到着日を指定出来ますので、お忙しいお客様、是非ご利用下さい。

2 夜間配送OK（要手数料）
どうしても夜しかだめ！というあなたへ.!! 夜間の配送もOKです。お申し込みの際に申し付け下さい。（機種によっては、お受けできないものもあります。）



YES.6 安心万全のサポート体制

1 サポートセンター
ソフマップでは他では見られないアフターサービスを実現するためにパソコンの救急病院を作りました！それがサポートセンターです.!! もしもお客様のパソコンに何か異常がおきても、もう安心。サポートセンターに、すぐご相談下さい。パソコンの名医がすばやく対処致します。

2 代替機の無料貸出
さらに、修理期間が長期に及ぶと思われる場合、代替機の無料貸出を行なっております。お仕事等で、修理期間中どうしてもパソコンが必要なお客様、御相談下さい。（一部機種によりお貸出来ない物もございます。）

電話一本
全国通販

年中無休
直営15店舗

ソフマップ

ANNIVERSARY 10TH
10年目のありがとう

INFORMATION





日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中!!

Apple 専門ショップ Mac Collection

サマージャンボセール イン Mac Collection 大好評開催中!! 特別価格であなたを直撃! U.S.A 直輸入ソフトも盛り沢山で皆様のご来店をお待ちしております。下取り交換も好評実施中です、是非ご利用下さい。

Mac Collectionへ直接御来店下さる方

東京 03-5256-2927
大阪 06-643-7541

COMPUTER MUSIC PRO SHOP MIDI LAND

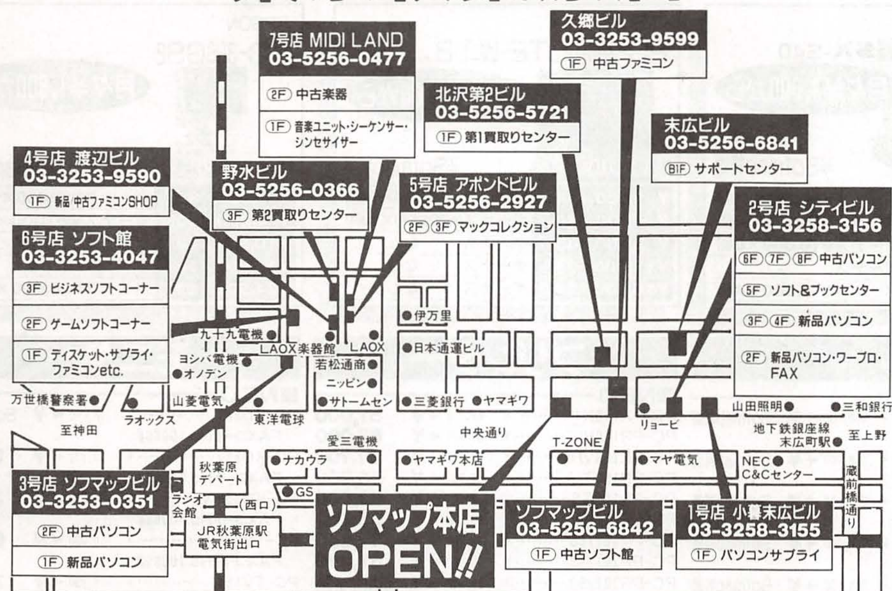
MIDIのお値段、品揃えNO.1!! MIDIの事ならなんでもおまかせ下さい。特に中古楽器はどこにも負けません! 掘り出し物も盛だくさん、NEWフェイスの大阪5号店もよろしくお願い致します。

MIDI店頭直通電話 フリーダイヤル 0120-333-998 全国通話料金無料 AM11:50～PM8:00

通信販売専用電話 03-5256-0477 FAX 03-5256-0413

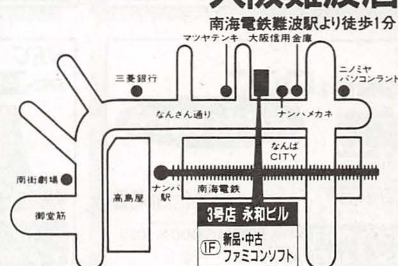
MIDI下取り・買取りのお電話 03-5256-0407

東京秋葉原店

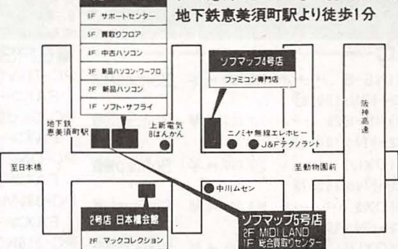


ファミコン専門店

大阪難波店



大阪日本橋店



掲載の価格は8月20日現在のものです。 ●価格は変動いたしますので、お申し込みの際は、必ずお電話にて御確認下さい。

Hello! Shop

2号店2F
店長 岩間 洋

2号店2Fでは、X68000・FM-TOWNS・ワープロ・IBM等、お客様のさまざまなご質問にお答えし、納得いただけるよう説明をさせて頂いております。是非一度、お越し下さい。

2号店2F
03-3258-7021

電話受付時間 年中無休 ●平日 AM11:00～PM8:00 ●日・祭日 AM10:00～PM7:00

通信販売をご利用の方は

フリーダイヤル 0120-110-833
大阪06-633-7224
FAX03-3253-4290

札幌011-865-7030 名古屋052-332-2117
仙台022-268-3405 広島082-222-0604
新潟025-222-6139 福岡092-752-0044
横浜045-311-3441 高松0878-34-8833
金沢0762-21-7045

振込先

三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義 (株)ソフマップ

24時間テレホンサービス

03-3258-7910

フリーダイヤル 商品発送のお問い合わせ
0120-08-0113

フリーダイヤル 故障・修理のお問い合わせ
0120-11-0292

株式会社ソフマップ®

〒101 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17 ソフマップビル

本体 お買上のお客様には、「必読パソコン入門ガイドブック」をプレゼント。
(尚、商品なくなり次第終わらせて頂きます。)



冬のボーナス一括払い受付中!!(要手数料)

頭金¥0よりOK!! ボーナスのみ1・2・4・6・8・10回払いもOK!!

10TH ANNIVERSARY

J-DMA TV
社団法人 日本通信販売組合正会員
日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中!!

★価格に消費税は含まれておりません。

ハードディスク

商品	標準価格	Sofmap価格
■日本テクサ		
RA-HC40SII〈内蔵SCSI〉	¥98,000	→ ¥59,800
RAS-HC80SII〈内蔵SCSI〉	¥148,000	→ ¥84,000
GTS-HC100	¥188,000	→ ¥129,800
STATION-80SII〈外付SCSI〉	¥148,000	→ ¥89,800
INS-HC40〈後スロットルSCSI〉	¥98,000	→ ¥68,000
RAS-HC80SII	¥148,000	→ ¥89,800
RAS-HC180SII	¥198,000	→ ¥129,800
■緑電子		
Little Z40	¥98,000	→ ¥69,800
Little E40MKII	¥98,000	→ ¥55,000
PS40〈外付SCSI〉	¥108,000	→ ¥68,000
Y-040〈外付SCSI〉	¥118,000	→ ¥Sofmap特価
NB40-SA	¥148,000	→ ¥1?5,000
■ICM		
LilliputNS-40	¥128,000	→ ¥93,000
LilliputSC-40	¥128,000	→ ¥98,000
C FLAT〈後スロットルSCSI〉	¥108,000	→ ¥??,000
PACK A40	¥138,000	→ ¥99,800
INTER 135ES〈内蔵SCSI〉	¥178,000	→ ¥12?,800
BSC 40〈外付SCSIリムーバル〉	¥168,000	→ ¥125,000
HC-180ES〈外付SCSI〉	¥218,000	→ ¥1?5,000
RC-40	¥99,800	→ ¥77,000
HC-40	¥108,000	→ ¥85,000
■ティアック		
DD-101	¥178,000	→ ¥Sofmap 特価
DD-41	¥98,000	→ ¥Sofmap 特価
■テクノジャパン		
PD-100GS	¥148,000	→ ¥103,000
PD-130GSX	¥168,000	→ ¥113,000
TR-41S〈内蔵SCSI〉	¥69,800	→ ¥52,000
■コンピュータリサーチ		
CRC-IHR4	¥98,000	→ ¥55,000
CRC-SC130A	¥168,000	→ ¥109,800

フロッピードライブ

商品	標準価格	Sofmap価格
■アクセル		
FDC-378A	¥59,800	→ ¥41,000
FDC-377A	¥39,800	→ ¥2?,000
■緑電子		
Little FS	¥39,800	→ ¥18,800
Little FW	¥59,800	→ ¥Sofmap特価
Little ZFS	¥39,800	→ ¥27,000
Little ZFW	¥59,800	→ ¥44,000
■コンピュータリサーチ		
CRC-FD5SA	¥38,800	→ ¥2?,000
CRC-FD5WA	¥58,800	→ ¥38,500
CRC-3.5SA	¥38,800	→ ¥27,000
CRC-3.5WA	¥58,800	→ ¥45,000
■アイドルジャパン		
AFD-351	¥34,800	→ ¥17,500
AFD-352	¥57,800	→ ¥31,000
AFD-501	¥39,800	→ ¥27,000
AFD-502	¥62,800	→ ¥39,000
■ティアック		
FD-30S	¥39,800	→ ¥Sofmap特価
FD-30W	¥59,800	→ ¥Sofmap特価
FD-30Sn	¥39,800	→ ¥Sofmap特価
FD-30Wn	¥59,800	→ ¥Sofmap特価
FD-31S	¥——	→ ¥Sofmap特価
FD-31W	¥——	→ ¥Sofmap特価
■マグラボ		
PC-LINE MAX2	¥39,800	→ ¥18,500

本文中の商品はお好きなように組合せができ、お支払い方法も御自由に選べます。お気軽にお問合せ下さい。

RAMボード

商品	標準価格	Sofmap価格
■メルコ		
EMJ-2000L	¥34,800	→ ¥2?,000
EMJ-4000L	¥59,800	→ ¥44,500
EXJ-4000L	¥57,000	→ ¥42,000
MRA-2000L	¥34,800	→ ¥26,000
EDA-2000	¥34,800	→ ¥26,000
EDA-4000〈DA用〉	¥59,800	→ ¥4?,500
EDA-8000〈DA用〉	¥110,000	→ ¥82,000
EMB-2000	¥39,800	→ ¥29,800
EDS-2000〈DS用〉	¥34,800	→ ¥26,000
EDS-4000〈DS用〉	¥56,800	→ ¥4?,500
MES-3000L	¥48,000	→ ¥35,800
MRC-3000L	¥48,000	→ ¥35,800
XMB-1000L	¥18,000	→ ¥13,500
EMP-2000L	¥39,800	→ ¥29,800
RCS-4000〈98NOTE用〉	¥74,800	→ ¥5?,000
RCS-2000〈98NOTE用〉	¥39,800	→ ¥28,000
RCT-2000	¥34,800	→ ¥26,000
■IOデータ機器		
PC-34FX-2MA	¥37,000	→ ¥25,500
PC-34FX-4MA	¥63,000	→ ¥43,000
PIO-DAI34-4M〈DA用〉	¥49,800	→ ¥3?,000
PIO-DAI34-6M〈DA用〉	¥80,000	→ ¥60,000
PIO-DAI34-8M〈DA用〉	¥100,000	→ ¥Sofmap特価
PIO-98NT-2MP〈98NOTE用〉	¥45,000	→ ¥28,000
PIO-DSI34-4M〈DS用〉	¥49,800	→ ¥39,000
EP-286BOOK-2M	¥55,000	→ ¥3?,500
EP-286BOOK-4M	¥95,000	→ ¥66,500
PIO-31SS-4M	¥75,000	→ ¥60,000
EMP-2000L	¥39,800	→ ¥29,800
EMP-4000L	¥64,800	→ ¥48,000
EMP-2000〈EP-NOTE用〉	¥39,800	→ ¥31,000
EMP-4000〈EP-NOTE用〉	¥64,800	→ ¥48,500

その他

商品	標準価格	Sofmap価格
マウス		
■NEC		
PC-9872R	¥10,000	→ ¥8,000
モデム		
■オムロン		
MD-24FB5V	¥39,800	→ ¥29,800
MD-24FS7	¥64,800	→ ¥42,500
MD-24FP5/2	¥42,800	→ ¥27,800
MD-24FN5	¥44,800	→ ¥31,500
■アイワ		
PV-A24B5	¥39,800	→ ¥29,800
PV-M24B5	¥39,800	→ ¥29,800
PV-M24	¥	→ ¥26,000
■NEC		
COMSTARZ CLUB24/5	¥39,800	→ ¥Sofmap特価
PC-9801N-06L	¥49,000	→ ¥41,600
■EPSON		
PCNTMC	¥32,800	→ ¥Sofmap特価
PC286LMC	¥27,800	→ ¥Sofmap特価
スキャナー		
■EPSON		
GT-1000	¥79,800	→ ¥63,800
GT-6000	¥178,000	→ ¥Sofmap特価
■オムロン		
HS-7RII	¥39,800	→ ¥27,500
HS-10RII	¥49,800	→ ¥34,500
HS-40CL-H	¥46,800	→ ¥32,800
HS-60F-H	¥46,800	→ ¥32,800
HS-BD	¥——	→ ¥12,600
HS-RS	¥——	→ ¥18,200
HS-SC	¥——	→ ¥27,300

ソフマップ おすすめ クレジットセット

ソフマップでは、この広告に掲載されているどのページの商品もすべて下記のような自由な組合せ、お支払い方法でお求めいただけます。尚、広告に載りきらない商品もございますので、お気軽にお電話にてお問合せ下さい。

ソフマップクレジットセットで5″のものは、3.5″との組合せも可能ですので、お気軽にお問合せ下さい。

27万円までのセット

DXスタンダードセット No.B 1001

PC-9801〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,300から

標準価格¥331,600　Sofmap 特価¥251,800

¥ 1,300 × 60回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥ 3,200 × 48回	ボーナス ¥20,000 × 8回
¥ 8,300 × 36回	ボーナス なし
¥ 11,800 × 24回	ボーナス なし
¥ 19,800 × 12回	ボーナス ¥15,000 × 2回

DXお買い得ゲームセット No.B 1002

●PC-9801DX2〈本体〉
- CVC-4681〈モニター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト5本
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,200から

標準価格¥429,600　Sofmap 特価¥266,800

¥ 2,200 × 84回	ボーナス ¥15,000 × 14回
¥ 4,100 × 60回	ボーナス ¥10,000 × 10回
¥ 6,900 × 48回	ボーナス なし
¥ 12,500 × 24回	ボーナス なし
¥ 23,600 × 12回	ボーナス なし

DO+ゲームセット No.B 1003

●PC-9801DO+〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト2本
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,500から

標準価格¥389,600　Sofmap 特価¥259,800

¥ 1,500 × 84回	ボーナス ¥18,000 × 14回
¥ 4,000 × 60回	ボーナス ¥10,000 × 10回
¥ 6,700 × 48回	ボーナス なし
¥ 8,500 × 36回	ボーナス なし
¥ 10,600 × 24回	ボーナス ¥10,000 × 4回

格安ゲームセット No.B 1004

●PC-CLUB〈本体〉
- CVC-4681〈モニター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト2本
- TN-98E2〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉

月々 ¥1,500から

標準価格¥281,600　Sofmap 特価¥179,980

¥ 1,500 × 84回	ボーナス ¥10,000 × 14回
¥ 3,900 × 60回	ボーナス なし
¥ 4,700 × 48回	ボーナス なし
¥ 5,900 × 36回	ボーナス なし
¥ 8,500 × 24回	ボーナス なし

NS/Eスタンダードセット No.B 1005

●PC-9801NS/E〈本体〉
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉

月々 ¥1,200から

標準価格¥376,600　Sofmap 特価¥217,900

¥ 1,200 × 84回	ボーナス ¥15,000 × 14回
¥ 2,100 × 60回	ボーナス ¥15,000 × 10回
¥ 5,400 × 48回	ボーナス なし
¥ 6,900 × 36回	ボーナス なし
¥ 17,000 × 12回	ボーナス ¥10,000 × 2回

低価格バッチリゲームセット No.B 1006

●PC-286VG-STD〈本体〉
- CVC-4681〈モニター〉
- 9,800以下のお好きなゲーム5本
- TN-98C〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,500から

標準価格¥411,800　Sofmap 特価¥228,780

¥ 1,500 × 84回	ボーナス ¥15,000 × 14回
¥ 2,500 × 60回	ボーナス ¥15,000 × 10回
¥ 5,900 × 48回	ボーナス なし
¥ 7,500 × 36回	ボーナス なし
¥ 10,800 × 24回	ボーナス なし

低価格32bitセット No.B 1007

●PC-386M・STD〈本体〉
- XC-1498CII〈モニター〉
- EPSON DOS4.01

月々 ¥1,200から

標準価格¥453,000　Sofmap 特価¥260,300

¥ 1,200 × 84回	ボーナス ¥20,000 × 14回
¥ 3,200 × 60回	ボーナス ¥15,000 × 10回
¥ 6,700 × 48回	ボーナス なし
¥ 8,500 × 36回	ボーナス なし
¥ 12,200 × 24回	ボーナス なし

DXゲーム3本セット No.B 1008

●PC-9801DX2〈本体〉
- CVC-4681〈モニター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト3本
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,400から

標準価格¥436,600　Sofmap 特価¥252,800

¥ 1,400 × 84回	ボーナス ¥18,000 × 14回
¥ 3,000 × 60回	ボーナス ¥15,000 × 10回
¥ 6,500 × 48回	ボーナス なし
¥ 8,300 × 36回	ボーナス なし
¥ 11,900 × 24回	ボーナス なし



通信販売をご利用の方は 0120-110-833
大阪 06-633-7224

24時間テレフォンサービス 03-3258-7910

札幌 011-865-7030　横浜 045-311-3441　広島 082-222-0604
仙台 022-268-3405　金沢 0762-21-7045　福岡 092-752-0044
新潟 025-222-6139　名古屋 052-332-2117　高松 0878-34-8833

電話受付時間/年中無休　●平日 AM11:00～PM8:00　●日・祭日 AM10:00～PM7:00

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義 ㈱ソフマップ

株式会社ソフマップ®
〒101 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17 ソフマップビル

年中無休 直営15店舗

20万円以上 お買上のお客様には、「パソコン入門編」をプレゼント。
(尚、商品なくなり次第終わらせて頂きます。)

全国通販専用フリーダイヤル 0120-110-833

5年保証 大好評

永久買取り 保証

オリジナル ビデオ プレゼント

ソフマップクレジットセットで5″のものは、3.5″との組合せも可能ですので、お気軽にお問合せ下さい。

35万円までのセット

NS/E40スタンダードセット No.B 1011

● PC-9801NS/E40〈本体〉
- DOS3.3C基本セット
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉

月々 ¥1,700から

標準価格¥431,800　Sofmap 特価¥337,900

¥ 1,700 × 84 回	ボーナス ¥2,5000 × 14回
¥ 4,000 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 8,700 × 48 回	ボーナス なし
¥ 11,100 × 36 回	ボーナス なし
¥ 15,900 × 24 回	ボーナス なし

DXお買い得フルセット No.B 1012

● PC-9801DX2〈本体〉
- XC-1498II〈モニター〉
- AP-300PC〈プリンター〉
- EMJ-2000L〈RAMボード〉
- TN-98C〈マウス〉

月々 ¥1,700から

標準価格¥527,600　Sofmap 特価¥317,800

¥ 1,700 × 84 回	ボーナス ¥23,000 × 14回
¥ 3,600 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 8,200 × 48 回	ボーナス なし
¥ 10,400 × 36 回	ボーナス なし
¥ 14,900 × 24 回	ボーナス なし

DXNEC純正セット No.B 1013

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PCPR201/45〈プリンター〉
- PC9872R〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,900から

標準価格¥514,800　Sofmap 特価¥326,800

¥ 1,900 × 84 回	ボーナス ¥23,000 × 14回
¥ 3,800 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 8,400 × 48 回	ボーナス なし
¥ 10,700 × 36 回	ボーナス なし
¥ 15,400 × 24 回	ボーナス なし

DSスタンダードセット No.B 1014

● PC-9801DS2〈本体〉
- XC-1498CII〈モニター〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,800から

標準価格¥467,000　Sofmap 特価¥295,000

¥ 1,800 × 84 回	ボーナス ¥20,000 × 14回
¥ 3,100 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 7,600 × 48 回	ボーナス なし
¥ 9,700 × 36 回	ボーナス なし
¥ 13,900 × 24 回	ボーナス なし

DX低価格HDDセット No.B 1015

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PS-40〈HDD〉
- TN-98C〈マウス〉
- DOS3.3C基本セット
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,600から

標準価格¥535,600　Sofmap 特価¥332,100

¥ 1,600 × 84 回	ボーナス ¥25,000 × 14回
¥ 3,900 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 8,600 × 48 回	ボーナス なし
¥ 10,900 × 36 回	ボーナス なし
¥ 15,600 × 24 回	ボーナス なし

DX通信セット No.B 1016

● PC-9801DX2〈本体〉
- XC-1498CII〈モニター〉
- COMSTERZ CLUB24/5
- マイトーク
- DOS3.3基本セット
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥1,900から

標準価格¥504,600　Sofmap 特価¥298,500

¥ 1,900 × 84 回	ボーナス ¥20,000 × 14回
¥ 3,100 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 7,700 × 48 回	ボーナス なし
¥ 9,800 × 36 回	ボーナス なし
¥ 14,000 × 24 回	ボーナス なし

DX MIDIセット No.B 1017

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- ミュージ郎Jr
- PC-9872R〈マウス〉

月々 ¥1,700から

標準価格¥517,800　Sofmap 特価¥337,400

¥ 1,700 × 84 回	ボーナス ¥25,000 × 14回
¥ 4,000 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 8,700 × 48 回	ボーナス なし
¥ 11,100 × 36 回	ボーナス なし
¥ 15,900 × 24 回	ボーナス なし

DXスペシャルゲームセット No.B 1018

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト5本
- PC-PR150N〈プリンター〉
- PC-9872R〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉

月々 ¥1,900から

標準価格¥536,600　Sofmap 特価¥347,800

¥ 1,900 × 84 回	ボーナス ¥25,000 × 14回
¥ 4,200 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 9,000 × 48 回	ボーナス なし
¥ 11,400 × 36 回	ボーナス なし
¥ 16,300 × 24 回	ボーナス なし

45万円までのセット

DAお買い得フルセット No.B 1021

● PC-9801DA2〈本体〉
- XC-1498CII〈モニター〉
- EDA-2000〈RAMボード〉
- PD-90SC〈HDD〉
- PC-9872R〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,900から

標準価格¥729,800　Sofmap 特価¥454,800

¥ 2,900 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 5,700 × 60 回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥ 11,700 × 48 回	ボーナス なし
¥ 14,900 × 36 回	ボーナス なし
¥ 18,000 × 24 回	ボーナス ¥20,000 × 4回

DA基本セット No.B 1022

● PC-9801DA2〈本体〉
- PC-KD881〈モニター〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥3,100から

標準価格¥568,000　Sofmap 特価¥368,800

¥ 3,100 × 84 回	ボーナス ¥20,000 × 14回
¥ 4,700 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 7,800 × 48 回	ボーナス ¥10,000 × 8回
¥ 12,100 × 36 回	ボーナス なし
¥ 17,300 × 24 回	ボーナス なし

DX通信セット No.B 1023

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PC-PR201/60〈プリンター〉
- MD-24FB5V〈モデム〉
- ES-TERM2⁺・PC-9872R

月々 ¥2,100から

標準価格¥620,600　Sofmap 特価¥410,120

¥ 2,100 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 5,600 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 10,500 × 48 回	ボーナス なし
¥ 13,400 × 36 回	ボーナス なし
¥ 19,300 × 24 回	ボーナス なし

DX大容量HDDセット No.B 1024

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- VP-960PC〈プリンター〉
- PD-130GSX〈HDD〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,800から

標準価格¥693,800　Sofmap 特価¥449,800

¥ 2,800 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 6,400 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 11,600 × 48 回	ボーナス なし
¥ 14,700 × 36 回	ボーナス なし
¥ 19,500 × 24 回	ボーナス ¥10,000 × 4回

DAHDDセット No.B 1025

● PC-9801DA2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- RAS-HC80S2〈HDD〉
- PC-9872R〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,700から

標準価格¥697,800　Sofmap 特価¥439,600

¥ 2,700 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 5,400 × 60 回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥ 11,300 × 48 回	ボーナス なし
¥ 14,400 × 36 回	ボーナス なし
¥ 19,000 × 24 回	ボーナス ¥10,000 × 4回

DXスペシャルフルセット No.B 1026

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- TR-41S
- PC-PR201/60〈プリンター〉
- DOS3.3C基本セット・PC-9872R
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,300から

標準価格¥634,400　Sofmap 特価¥416,900

¥ 2,300 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 5,700 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 10,700 × 48 回	ボーナス なし
¥ 13,600 × 36 回	ボーナス なし
¥ 19,600 × 24 回	ボーナス なし

コンパクトノートセット No.B 1027

● PC-9801NS/E40〈本体〉
- BJ-10V〈プリンター〉
- DOS3.3C基本セット
- プリンターケーブル

月々 ¥2,700から

標準価格¥507,600　Sofmap 特価¥391,400

¥ 2,700 × 84 回	ボーナス ¥25,000 × 14回
¥ 5,200 × 60 回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥ 12,800 × 48 回	ボーナス なし
¥ 18,400 × 36 回	ボーナス なし
¥ 25,100 × 24 回	ボーナス ¥20,000 × 4回

DSHDDセット No.B 1028

● PC-9801DS2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- RAS-HS80S2〈HDD〉
- DOS3.3C基本セット
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,500から

標準価格¥517,600　Sofmap 特価¥428,500

¥ 2,500 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 5,100 × 60 回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥ 11,000 × 48 回	ボーナス なし
¥ 14,000 × 36 回	ボーナス なし
¥ 18,500 × 24 回	ボーナス ¥10,000 × 4回

45万円以上のセット

DA Windowsセット No.B 1031

● PC-9801DA2〈本体〉
- PC-KD881〈モニター〉
- RA-HC80S2〈ハードディスク〉
- EDA-4000〈メモリーボード〉
- MS WINDOWS Ver.3.0
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥2,400から

標準価格¥80,800　Sofmap 特価¥522,100

¥ 2,400 × 84 回	ボーナス ¥40,000 × 14回
¥ 6,300 × 60 回	ボーナス ¥30,000 × 10回
¥ 13,400 × 48 回	ボーナス なし
¥ 17,100 × 36 回	ボーナス なし
¥ 19,500 × 24 回	ボーナス ¥30,000 × 4回

DAスーパーフルセット No.B 1032

● PC9801DA2〈本体〉
- PC-KD881〈モニター〉
- PC-PR201/65A〈プリンター〉
- EDA-4000〈RAMボード〉
- INTER135ES・PC-9872R
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥7,100から

標準価格¥10,030,800　Sofmap 特価¥696,100

¥ 7,100 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 10,100 × 60 回	ボーナス ¥30,000 × 10回
¥ 17,900 × 48 回	ボーナス なし
¥ 22,800 × 36 回	ボーナス なし
¥ 27.700 × 24 回	ボーナス ¥30,000 × 4回

超DAゲーム付きスペシャルフルセット No.B 1033

● PC9801DA2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト3本
- DOS3.3C基本セット
- EDA-4000〈RAMボード〉
- RAS-HC180S2〈HDD〉
- PC-9872R〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉

月々 ¥4,600から

標準価格¥846,800　Sofmap 特価¥552,000

¥ 4,600 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 7,800 × 60 回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥ 10,900 × 48 回	ボーナス ¥20,000 × 8回
¥ 18,100 × 36 回	ボーナス なし
¥ 22,600 × 24 回	ボーナス ¥20,000 × 4回

DXゲーム付きスペシャルセット No.B 1034

● PC-9801DX2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PC-PR201/65A〈プリンター〉
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト3本
- DOS3.3C基本セット
- EMJ-4000L〈RAMボード〉
- DD-101〈HDD〉
- PC9872R〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉3.5″〈10枚〉

月々 ¥5,900から

標準価格¥914,800　Sofmap 特価¥629,500

¥ 5,900 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 9,500 × 60 回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥ 12,800 × 48 回	ボーナス ¥20,000 × 8回
¥ 20,600 × 36 回	ボーナス なし
¥ 25,400 × 24 回	ボーナス ¥25,000 × 4回

ハイレゾもOK!セット No.B 1035

● PC-386GE2〈本体〉
- CR-5500〈モニター〉
- XP-2000PC〈プリンター〉
- XP-2000CSFW〈カットシートフィーダ〉
- PC-286MS2〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉

月々 ¥4,700から

標準価格¥713,800　Sofmap 特価¥558,800

¥ 4,700 × 84 回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥ 7,100 × 60 回	ボーナス ¥30,000 × 10回
¥ 14,400 × 48 回	ボーナス なし
¥ 18,300 × 36 回	ボーナス なし
¥ 22.900 × 24 回	ボーナス ¥20,000 × 4回

スペシャルハイレゾセット No.B 1036

● PC-386GS3〈本体〉
- CR-7000〈モニター〉
- VP-2600PC〈プリンター〉
- PC-286MS2〈マウス〉
- マクセルブランクディスケット5″〈10枚〉3.5″〈10枚〉

月々 ¥2,700から

標準価格¥825,800　Sofmap 特価¥634,000

¥ 2,700 × 84 回	ボーナス ¥50,000 × 14回
¥ 7,100 × 60 回	ボーナス ¥40,000 × 10回
¥ 9,600 × 48 回	ボーナス ¥40,000 × 8回
¥ 16,300 × 48 回	ボーナス なし
¥ 20,700 × 36 回	ボーナス なし

9ヵ月先からのスキップ払いもOK　Yes 9

ボーナスだけの10回払いもOK　Yes ボーナス×10

ソフマップクレジットセットで5″のものは、3.5″との組合せも可能ですので、お気軽にお問合せ下さい。

商品の組み合わせ、お支払い回数思いのまま
ボーナス払いもOK!!ソフマップクレジット!!

10TH ANNIVERSARY

JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員 TV
日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中!!

★価格に消費税は含まれておりません。

Version Up 下取り差額表

- この表に載っていない商品についてはお電話にてお問い合わせ下さい。
- 下取り差額は随時変動します。お電話にて確認してください。
- 下取り差額のお支払いはクレジットをご利用になれます。
- パソコン以外の周辺機器、ソフト、書籍等の買取りも行なっています。
- 下取り、買取りの査定は無料です。
- パソコン以外の周辺機器、ソフト、書籍等の買取りも行なっています。

買取り・下取り交換の商品の送り先
〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16
㈱ソフマップ買取りセンター

あなたが今、ほしい機種　8月20日現在

あなたが今、お持ちの機種	PC-9801DX2の場合	PC-9801DA2の場合	PC-386GS2の場合	PC-9801NS/E40の場合	PC-9801NS/Eの場合	PC-386nA-W1Bの場合	CZ-634Cの場合	FM-TOWNS20Fの場合	TERADRIVE2の場合
下取り機種	交換差額	交換差額	交換差額	交換差額	交換差額	交換差額	交換差額	交換差額	交換差額
PC-9801RA21	おつり¥45,000	¥45,000	¥75,000	¥90,000	おつり¥37,000	¥100,000	¥34,000	おつり¥50,000	おつり¥90,000
PC-9801RX21	¥45,000	¥135,000	¥165,000	¥180,000	¥53,000	¥190,000	¥124,000	¥40,000	¥0
PC-9801CV21	¥55,000	¥145,000	¥175,000	¥190,000	¥63,000	¥200,000	¥134,000	¥50,000	¥10,000
PC-9801UV21	¥125,000	¥215,000	¥245,000	¥260,000	¥133,000	¥270,000	¥204,000	¥120,000	¥80,000
PC-9801NS	¥105,000	¥195,000	¥225,000	¥240,000	¥113,000	¥250,000	¥184,000	¥100,000	¥60,000
PC-386VR-STD	¥40,000	¥130,000	¥160,000	¥175,000	¥48,000	¥185,000	¥119,000	¥35,000	おつり¥5,000
PC-286LF-STD	¥115,000	¥205,000	¥235,000	¥250,000	¥123,000	¥260,000	¥194,000	¥110,000	¥70,000
PC-8801FA	¥180,000	¥270,000	¥300,000	¥315,000	¥188,000	¥325,000	¥259,000	¥175,000	¥135,000
PC-8801MA2	¥177,000	¥267,000	¥297,000	¥312,000	¥185,000	¥322,000	¥256,000	¥172,000	¥132,000
CZ-652C	¥115,000	¥205,000	¥235,000	¥250,000	¥123,000	¥260,000	¥194,000	¥110,000	¥70,000
CZ-600C	¥125,000	¥215,000	¥245,000	¥260,000	¥133,000	¥270,000	¥204,000	¥120,000	¥80,000
J-3100 SX-001	¥75,000	¥165,000	¥195,000	¥210,000	¥83,000	¥220,000	¥154,000	¥70,000	¥30,000
FM・TOWNS・2F	¥190,000	¥280,000	¥310,000	¥325,000	¥198,000	¥335,000	¥269,000	¥185,000	¥145,000

お持ちのパソコンを高額にて買取り、お好きな機種と交換致します。

買取りのみの方もお電話お待ちしています。
東京 0120-110-994／大阪06-641-8801

FUJITSU コーナー

20F ゲームセット FM TOWNS　月々¥2,400から
- FM TOWNS·20F〈本体〉…¥ Sofmap特価
- DP-533〈モニター〉……¥ Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈キーボード〉……¥ Sofmap特価
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト2本……¥ Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉……¥ Sofmap特価

標準価格¥446,600　Sofmap特価

¥2,400 × 84回	ボーナス ¥15,000 × 14回
¥2,800 × 60回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥7,200 × 48回	ボーナス なし
¥9,200 × 36回	ボーナス なし
¥13,200 × 24回	ボーナス なし

TVもゲームもOK!セット FM TOWNS　月々¥1,900から
- FM TOWNS·20F〈本体〉…¥ Sofmap特価
- DP-533〈モニター〉……¥ Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈キーボード〉……¥ Sofmap特価
- ¥9,800以下のお好きなゲームソフト3本……¥ Sofmap特価
- FMT-TU101〈チューナーユニット〉……¥ Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉……¥ Sofmap特価

標準価格¥466,600　Sofmap特価

¥1,900 × 84回	ボーナス ¥20,000 × 14回
¥3,200 × 60回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥7,700 × 48回	ボーナス なし
¥9,800 × 36回	ボーナス なし
¥14,000 × 24回	ボーナス なし

TOWNS通信セット FM TOWNS　月々¥2,900から
- FM TOWNS·40H〈本体〉…¥ Sofmap特価
- DP-531〈モニター〉……¥ Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈キーボード〉……¥ Sofmap特価
- MD24FB5V〈モデム〉……¥ Sofmap特価
- TOWMS V-NET……¥ Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉……¥ Sofmap特価

標準価格¥676,400　Sofmap特価

¥2,900 × 84回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥5,700 × 60回	ボーナス ¥25,000 × 10回
¥11,700 × 48回	ボーナス なし
¥14,900 × 36回	ボーナス なし
¥18,100 × 24回	ボーナス ¥20,000 × 4回

TOWNS 40Hセット FM TOWNS　月々¥2,100から
- FM TOWNS·40H〈本体〉…¥ Sofmap特価
- DP-534〈モニター〉……¥ Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈キーボード〉……¥ Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉……¥ Sofmap特価

標準価格¥615,000　Sofmap特価

¥2,100 × 84回	ボーナス ¥30,000 × 14回
¥5,500 × 60回	ボーナス ¥20,000 × 10回
¥10,500 × 48回	ボーナス なし
¥13,400 × 36回	ボーナス なし
¥19,200 × 24回	ボーナス なし

TOWNS 20Fセット FM TOWNS　月々¥2,200から
- FM-TOWNS·20F〈本体〉…¥ Sofmap特価
- DP-533〈モニター〉……¥ Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈キーボード〉……¥ Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉……¥ Sofmap特価

標準価格¥426,800　Sofmap特価

¥2,200 × 84回	ボーナス ¥15,000 × 14回
¥3,300 × 60回	ボーナス ¥15,000 × 10回
¥6,900 × 48回	ボーナス なし
¥8,700 × 36回	ボーナス なし
¥12,500 × 24回	ボーナス なし

TOWNS MIDI FM TOWNS　月々¥2,000から
- FM-TOWNS·20F〈本体〉…¥ Sofmap特価
- DP-533〈モニター〉……¥ Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈キーボード〉……¥ Sofmap特価
- FMT-402〈MIDIボード〉……¥ Sofmap特価
- MUSIC PRO TOWNS(MIDI版)……¥ Sofmap特価
- FMT-SP101……¥ Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈10枚〉……¥ Sofmap特価

標準価格¥531,400　Sofmap特価

¥2,000 × 84回	ボーナス ¥25,000 × 14回
¥5,100 × 60回	ボーナス ¥15,000 × 10回
¥9,100 × 48回	ボーナス なし
¥11,500 × 36回	ボーナス なし
¥16,600 × 24回	ボーナス なし

全国出張サービス
富士通FM-TOWNSをお買い上げのお客様に限り万一故障が生じた場合には、サービスマンが全国どこへでもお伺いいたします。

本体
- FM TOWNS・20F……¥323,000→¥ Sofmap特価
- FM TOWNS・40H…¥592,000→¥ Sofmap特価
- FM TOWNS・80H…¥623,000→¥ Sofmap特価
- FM R-CARD……¥238,000→¥ Sofmap特価
- FM R-50NB1……¥238,000→¥ Sofmap特価

周辺機器
- FMT-412〈ビデオカード〉 ¥40,000→¥ Sofmap特価
- FM60-402〈MIDIカード〉 ¥35,000→¥ Sofmap特価
- FMT-402〈MIDIカード〉 ¥35,000→¥ Sofmap特価
- FMT-SP101……¥29,800→¥ Sofmap特価 〈アンプスピーカーシステム〉
- FMT-TU101……¥39,800→¥ Sofmap特価 〈チューナーユニット〉
- PB-02〈プリントボーイII〉 ¥29,800→¥ Sofmap特価
- FJ-SIMM32-2M……¥45,000→¥ Sofmap特価 〈拡張RAMモジュール〉
- 1MB HM-01T……¥32,800→¥ Sofmap特価 〈Hyper Memory〉
- 2MB HM-02T……¥59,800→¥ Sofmap特価 〈Hyper Memory〉
- 90MB HD-90T〈モッキンバード〉 ¥178,000→¥ Sofmap特価
- FM-PR204B〈プリンター〉 ¥80,000→¥ Sofmap特価
- FMT-351……¥120,000→¥ Sofmap特価 〈80387数値演算プロセッサ〉

通信販売をご利用の方は 0120-110-833　大阪 06-633-7224

電話受付時間／年中無休　●平日 AM11:00〜PM8:00　●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義 ㈱ソフマップ

24時間テレフォンサービス 03-3258-7910

札幌 011-865-7030　横浜 045-311-3441　広島 082-222-0604
仙台 022-268-3405　金沢 0762-21-7045　福岡 092-752-0044
新潟 025-222-6139　名古屋 052-332-2117　高松 0878-34-8833

株式会社ソフマップ®
〒101 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17 ソフマップビル

Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap

9ヶ月先からのお支払いOK!!

月々¥1,000からのお支払いOK!! 1回～84回まで自由自在!!

ANNIVERSARY 10TH

JADMA 社団法人 日本通信販売組合正会員 TV

日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中!!

★価格に消費税は含まれておりません。

永久買取保証 YES 買取

中古パソコンコーナー

中古パソコン 1年保証 YES USED 1 年保証

NEC PC-98 NOTE SX 限定20台
Sofmap特価 ¥168,000

本体

■NEC

PC-98(デスクトップ)シリーズ

●PC-9801DA2	¥275,000より
●PC-9801DA7	¥486,000より
●PC-9801DAU5	¥403,000より
●PC-9801DX2	¥174,500より
●PC-9801DXU2	¥177,000より
●PC-9801DX5	¥302,000より
●PC-9801DXU5	¥300,000より
●PC-9801DS2	¥224,000より
●PC-9801DSU2	¥229,800より
●PC-9801DS5	¥325,000より
●PC-9801UF	¥138,800より
●PC-9801UR	¥125,800より
●PC-9801RA2	¥235,000より
●PC-9801RS21	¥205,000より
●PC-9801ES5	¥290,000より
●PC-9801EX2	¥165,000より
●PC-9801VX21	¥138,000より
●PC-9801UX21	¥144,000より
●PC-9801VX4	¥160,000より
●PC-9801CV21	¥160,000より
●PC-9801VM11	¥115,000より
●PC-9801RA21	¥265,000より
●PC-9801RX21	¥164,500より
●PC-9801VM21	¥110,000より

PC-98(ラップトップ)シリーズ

●PC-9801TmodelS5	¥510,000より
●PC-9801TmodelW5	¥400,000より
●PC-9801N	¥105,000より
●PC-9801NV	¥145,000より
●PC-9801NS	¥169,000より
●PC-9801NS-20	¥243,000より
●PC-9801LS2	¥190,000より
●PC-9801LX5C	¥299,800より
●PC-9801LX5	¥255,000より
●PC-9801LX2	¥145,000より
●PC-9801LV21	¥88,000より

PC-88シリーズ

●PC-8801VA2	¥50,000より
●PC-8801MC2	¥65,000より
●PC-8801MA2	¥39,800より
●PC-8801FE2	¥35,000より
●PC-8801FE	¥32,000より
●PC-8801FA	¥31,800より
●PC-8801FH/30	¥25,000より

■EPSON

●PC-386VR-STD	¥189,000より
●PC-386V-STD	¥250,000より
●PC-386M-STD	¥193,000より
●PC-386STD	¥234,800より
●PC-386LS-H40	¥280,000より
●PC-386LS-STD	¥249,800より
●PC-386NOTE-A	¥188,000より
●PC-286VE-STD	¥122,000より
●PC-286VS-H20	¥162,000より
●PC-286US-STD	¥115,000より
●PC-286LS-STD	¥175,000より

■SHARP

●SUPER HD セット(CZ-613D)	¥355,000より
●EXPERT セット(CZ-602D)	¥238,000より
●PROII セット(CZ-611D)	¥248,000より

■FUJITSU

●TOWNS-20F+533	¥190,000より
●TOWNS-2H+532	¥242,000より

■TOSHIBA

●J-3100SL021	¥99,800より
●J-3100SS002	¥99,000より
●J-3100GS001	¥102,000より

モニター

■NEC

●PC-TV472	¥103,000より
●PC-TV453N	¥61,000より
●PC-TV353	¥43,000より
●PC-KD882	¥45,000より
●PC-KD881	¥58,000より
●PC-KD854N	¥31,000より

■SHARP

●CU-14TV	¥58,000より
●CU-14FD	¥39,800より

■EPSON

●CR-5000	¥75,000より
●CR-4000	¥42,000より

■MITSUBISHI

●XC-1498CII	¥39,800より

プリンター

■NEC

●PC-PR201/65	¥120,000より
●PC-PR201/45	¥50,000より
●PC-PR201GS	¥62,000より

■EPSON

●HG-4000	¥110,000より
●VP-3000	¥81,800より
●VP-2050	¥65,500より
●AP-550EX	¥35,800より

■etc

●CR-3415CL	¥50,000より
●BJ-130J	¥79,800より

ワープロ

■NEC

●文豪ミニ5RX	¥88,000より
●文豪ミニ7RX	¥81,800より

■TOSHIBA

●Rupo 95HP	¥118,000より

■FUJITSU

●OASYS30SX2	¥89,800より
●OASYS30LX2	¥90,000より

■CANON

●キャノワードα50	¥89,800より

■SONY

●PJ-2000	¥81,000より

■PANASONIC

●FW-U1P501AI	¥45,000より

ソフトコーナー

ソフマップはビジネス・ゲームソフト等多彩なパソコンソフトを取揃え、どこよりもお手軽な価格で御奉仕致します。

PC-9801	定価	特価
●A列車で行こうIII	¥12,800	¥9,600
●グランプリーサーカス	¥9,800	¥6,980
●グランプリサーカスパワーアップキット	¥4,800	¥3,500
●ファーストクイーンII	¥8,800	¥6,600
●信長の野望 武将風雲録	¥9,800	¥7,350
●続ダンジョンマスター カオスの逆襲	¥9,800	¥5,980
●ドラゴンナイトII	¥7,800	¥5,850
●X指定	¥6,800	¥5,100
●機甲師団	¥9,500	¥6,930
●XakII	¥8,800	¥5,800
●エメラルドドラゴン	¥9,800	¥7,150
●ドラゴンスレイヤーIV	¥8,700	¥6,350
●ダイナソア	¥9,800	¥6,860
●星の砂物語	¥6,800	¥5,100
●アトラス	¥10,800	¥7,880
●ベストプレイベースボール	¥9,800	¥7,840
●スパンオブドリーム	¥12,800	¥7,980
●ブリッツクリーク	¥9,800	¥6,980
●大戦略III 90	¥9,800	¥7,150
●大戦略III 90 パワーアップキット	¥5,000	¥3,650
●ザ・マンホール	¥9,700	¥7,080
●黄金の羅針盤	¥9,800	¥7,150
●シムシティー	¥9,800	¥7,350
●ドラッケン	¥9,700	¥7,270
●鋼鉄の騎士	¥7,800	¥5,850
●ポピュラス	¥9,800	¥7,150
●億万長者II	¥9,800	¥7,150
●クオータースタッフ	¥9,800	¥7,840
●サイレントメビウス	¥14,800	¥10,800
●ライヒスリッター	¥8,000	¥6,400
●46億年物語	¥9,200	¥7,360
●ポピュラス プロミストランド	¥4,800	¥3,500
●ファンタジーIV	¥9,800	¥7,840
●カンプグルッペ	¥9,800	¥8,330
●銀河英雄伝説II	¥9,800	¥7,150
●機動戦士ガンダム デザートオペレーション	¥9,800	¥7,150
●ロードモナーク	¥9,800	¥6,370
●将棋初段一直線	¥14,800	¥10,800
●AI囲碁III	¥14,800	¥11,100
●ルーンワースII	¥6,800	¥4,960
●F-15ストライクイーグルII	¥10,800	¥7,880
●コラムス	¥7,800	¥5,690
●遥なるオーガスタ	¥12,800	¥9,340
●プリンスオブペルシャ	¥8,800	¥6,420
●マーキュリー	¥8,800	¥6,420
●銀河英雄伝説IIDX Kit	¥4,800	¥3,650
●ドラゴンウォーズ	¥9,800	¥7,840
●トンネルズ&トロールズ	¥9,800	¥7,840
●ブライ下巻	¥9,800	¥6,980
●闘神都市	¥6,800	¥5,100
●銀河英雄伝説IIDX Set	¥11,600	¥8,960
●サナトス	¥6,800	¥5,100
●ドラゴンアイズ	¥6,800	¥4,100
●マーブルマットネス	¥9,700	¥7,270
●AIIIマップコレクション	¥5,800	¥4,350
●ガゼルの塔	¥7,800	¥5,850
●ザマジックキャンドル	¥9,800	¥7,840
●ループス	¥7,800	¥5,850
●フューチャーウォーズ	¥9,800	¥7,350
●プロヴィデンツァ	¥9,700	¥6,980
●ルーンワース 3	¥6,800	¥4,960
●大東亜黙示録 轟	¥9,800	¥7,350
●三國志II	¥14,800	¥10,000
●シムアース	¥12,800	¥9,600
●栄冠は君にII	¥9,500	¥7,100
●アトラス	¥10,800	¥8,100
●スーパー上海ドラゴンズアイ	¥7,800	¥5,850
●ダイナソア	¥9,800	¥7,350
●マスターオブモンスターズII	¥8,800	¥6,600
●プリンセスメーカー	¥14,800	¥11,100
●大戦略 90マップコレクション	¥5,800	¥3,600
●CAL2	¥7,800	¥5,850
●ELLE	¥7,800	¥5,850
●大遊言	¥7,800	¥5,850
●パズラー	¥7,800	¥5,850
●私をゴルフに連れてって	¥7,800	¥5,850
●レッドストームライジング	¥10,800	¥7,880
●Misty Vol.???	¥5,000	¥4,000
●グランプリサーカスコースデータ No.????	¥4,800	¥3,500
●エアーコンバットII	¥8,800	¥6,600
●ビーストロード	¥7,800	¥5,960
●ウルティマV	¥9,800	¥7,840
●三国志演義	¥3,980	¥2,770
●グランプリサーカスサーキットデータ No.?	¥4,800	¥3,500
●D.P.S. SGセット2	¥7,800	¥5,100

アダルト	定価	特価
●校内写生	¥4,800	¥3,600
●ナイキ 98	¥7,800	¥5,850

PC-8801	定価	特価
●ヴェインドリーム	¥8,800	¥6,420
●伊忍道	¥8,800	¥6,480
●X指定	¥6,800	¥5,100
●X'na	¥6,800	¥5,100
●グラムキャッツ	¥7,800	¥5,850
●銀河英雄伝説DX Set	¥11,600	¥9,190
●ドラゴンナイトII	¥7,800	¥5,850

TOWNS	定価	特価
●ギャラクシーフォースII	¥9,800	¥7,840
●闘人都市	¥6,800	¥5,100
●サークII	¥8,800	¥6,860
●遥なるオーガスタ	¥12,800	¥9,340
●エイトレイクスゴルフクラブ	¥5,800	¥4,230
●ポピュラス	¥8,800	¥お電話にて
●武将風雲録 サウンドウェア	¥9,800	¥8,850
●ラストサバイバー	¥9,800	¥7,350
●ルーム	¥8,800	¥7,040
●ルパン三世	¥9,800	¥お電話にて
●レインフォーザー	¥	¥お電話にて
●ロケットレンジャー	¥9,800	¥お電話にて
●オルゴール	¥9,800	¥6,420
●ドラッケン	¥8,800	¥7,040
●A列車で行こうIII	¥14,800	¥10,800

X68000	定価	特価
●生中継 68	¥9,800	¥7,350
●銀河英雄伝説II	¥9,800	¥7,150
●エメラルドドラゴン	¥9,800	¥7,350
●遥なるオーガスタ	¥12,800	¥9,340
●メルヘンメイズ	¥8,800	¥7,040
●シグナトリー	¥12,000	¥8,700
●ワールドコート	¥8,800	¥6,420
●パロディウス	¥9,800	¥7,350
●栄冠は君に	¥9,500	¥6,930
●スターモビール	¥7,200	¥5,250
●RYU—哭きの竜より—	¥11,600	¥8,460
●ファランクス	¥8,800	¥6,600
●ドラゴンシティーX指定	¥6,800	¥5,100
●ドラゴンナイトII	¥7,800	¥5,850
●イース	¥9,600	¥7,680
●マーブルマッドネス	¥9,700	¥7,080
●銀河英雄伝説II DX+Kit	¥5,000	¥3,750
●遥なるオーガスタ	¥12,800	¥9,340
●メルヘン メイズ	¥8,800	¥7,040
●LOOPZ	¥7,800	¥5,850
●スーパー上海ドラゴンズアイ	¥7,800	¥5,850
●ファランクス	¥8,800	¥6,600
●CAL 2	¥7,800	¥5,850
●武将風雲録	¥9,800	¥7,350
●ジーザスII	¥8,800	¥7,040

通信販売をご利用の方は 0120-110-833 大阪 06-633-7224

電話受付時間/年中無休 ●平日 AM11:00～PM8:00 ●日・祭日 AM10:00～PM7:00

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義 ㈱ソフマップ

24時間テレフォンサービス 03-3258-7910

札幌 011-865-7030　横浜 045-311-3441　広島 082-222-0604
仙台 022-268-3405　金沢 0762-21-7045　福岡 092-752-0044
新潟 025-222-6139　名古屋 052-332-2117　高松 0878-34-8833

株式会社ソフマップ®

〒101 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17 ソフマップビル

ソフトコーナー

ソフマップなら満足できる!!

X-1・FM-77ソフトも高額買取中!!

ビジネスソフトも高額買取り!!

店頭にて高額買取り!!
● 各社ワープロソフト ● 各社データベースソフト
● 各社表計算ソフト ● 通信ソフト ● OS/言語ソフト

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもジャンジャン買取ります。

アトラス (ATLAS) (PC-9801) 買取金額 ¥4,500

AD&Dカースオブアジュアボンド (PC-9801) 買取金額 ¥4,000

F-19 スティルスファイター (PC-9801) 買取金額 ¥5,000

ガンプグルッペ (PC-9801) 買取金額 ¥4,500

サバッシュII (PC-9801) 買取金額 ¥ ?

シムアース (PC-9801) 買取金額 ¥6,000

戦国信長伝・下天 (PC-9801) 買取金額 ¥5,500

(注) 箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。ゲーム機も高額にて買取ります!!

PC-9801/PC-286

商品名	買取金額
●アクティー	¥2,500
●アトラスATLAS	¥4,500
●アマランス	¥3,000
●アルシャーク	¥3,000
●アルミテス	¥2,000
●イース	¥2,000
●イースII	¥1,500
●ウィザードリー	¥2,500
●ウィザードリーII～IV	¥3,000
●ウィザードリーV	¥4,500
●ヴェインドリーム	¥4,500
●AI囲碁III	¥4,500
●A列車で行こうI(キャンペーン版)	¥4,000
●A列車で行こうIII	¥6,000
●A列車で行こうIIIマップコンストラクション	¥2,000
●F-15ストライクイーグルII	¥3,000
●F-19スティルスファイター	¥5,000
●エアーコンバットII	¥4,000
●サイレントメビウス	¥5,500
●サバッシュII	¥ ?
●三国志II	¥3,500
●斬～夜叉円舞曲～	¥2,500
●ジーザスII	¥4,500
●シムアース	¥6,000
●シムシティー	¥2,000
●ジョーカー	¥2,500
●四柱推命学入門(桃源郷II)	¥ ?
●将棋初段一直線	¥5,500
●上海II	¥2,000
●情報将校	¥2,500
●雀皇登龍門II	¥4,500
●雀豪2	¥3,500
●スーパー上海ドラゴンアイ	¥3,500
●スーパーラスベガスII	¥3,500
●スターグライダーII	¥5,000
●スターファイヤー	¥4,500
●提督の決断	¥4,500
●天と地と	¥1,500
●天下統一	¥1,500
●トンネルズ&トロールズ	¥2,500
●投資競馬	¥4,500
●ナビチューンドラゴン	¥3,000
●信長の野望(武将風雲録)	¥5,500
●バーズテイルII	¥ ?
●バトル	¥2,500
●パワーシンガー	¥ ?
●遥かなるオーガスター	¥3,000
●ヒルズファー	¥3,000
●必笑指南	¥3,000
●ファーストクィーンII	¥1,000
●フューチャーウォーズ	¥4,000
●ブリィッツクリーク	¥3,500
●プリンスオブペルシャ	¥3,000
●プリンセスメーカー	¥6,000

スターグライダーII 買取金額 ¥5,000

ベストプレーベースボール98 (新データー) 買取金額 ¥5,000

銀河英雄伝説 (DX+Set) 買取金額 ¥店頭・TELにて

商品名	買取金額
●栄冠は君にII	¥4,000
●永世名人II	¥4,000
●黄金の羅針盤	¥4,000
●億万長者II	¥4,000
●カースオブ・アジュアバンド	¥4,000
●ガイナロック	¥5,000
●ガゼルの塔	¥3,000
●ガンダムクラシック	¥3,000
●ガンダムデザート	¥3,500
●ガンプグルッペ	¥4,500
●棋譜の研究	¥4,500
●銀河英雄伝説II	¥3,500
●銀河英雄伝説II DX Kit	¥2,000
●KLAX	¥4,000
●クエスト・フォー・グロリー	¥3,500
●グランプリサーカス	¥3,500
●グランプリサーカス全データー	¥2,000
●轟(GOH)	¥4,000
●SILENT SERVICE	¥4,500
●XaK(サーク)II	¥2,500
●スメルオブブラッド	¥4,000
●スライス	¥4,000
●赤富士	¥4,000
●戦極(SEN・GOKU)	¥4,500
●戦国信長伝・下天(GE・TEN)	¥5,500
●戦略空軍	¥3,500
●ZorK I	¥3,000
●ダーウィンズ・ジレマ	¥4,500
●ダークレイス	¥3,000
●ダイナソア	¥4,000
●ダンジョンマスター	¥3,000
●太平洋の嵐DX	¥3,000
●対局囲碁ゴライアス	¥5,000
●大航海時代	¥2,000
●大戦略III 90	¥2,500
●大遊言	¥2,500
●沈黙の艦隊	¥5,000
●D～欧州蜃気楼～	¥1,500
●ティルナノーグII	¥2,500
●手相占あの手この手	¥3,000
●プロの碁パート3	¥2,000
●プロヴィデンツァ	¥4,000
●ベストプレーベースボール	¥5,000
●ベストプレーベースボール新データー	¥5,000
●保存版ロードランナー	¥2,500
●マーブルマッドネス	¥4,000
●マスターオブモンスターズII	¥4,500
●森田将棋II	¥3,500
●やじうまペナントレース2	¥4,500
●野球道II PLUS	¥5,000
●ゆーぴーゲームプレイルーム	¥4,000
●46億年物語	¥3,500
●LooP Z	¥3,000
●ルーンワースIII神聖記光臨	¥1,500
●レッドストームライジング	¥5,000
●レナム	¥2,000
●688アタックサブ	¥4,500
●ロードス島戦記	¥3,500
●ロンメル	¥4,000
●ワールドゴルフIII	¥4,500

PC-9801アダルト

商品名	買取金額
●アズユーライクVol.1	¥2,500
●アソコの幸福	¥2,000
●イルミナ	¥2,000
●今どき純情物語	¥2,500
●AVギャルズシリーズ	¥2,000
●AVピンキー	¥2,500
●ELLE(エル)	¥2,500
●X指定	¥2,000
●お父さんの芸夢	¥2,500
●キサナ	¥2,000
●キャルII	¥2,500
●キャロル	¥2,000
●きゃんきゃんバニーSP	¥2,000
●今日もキャンパス花乱満	¥2,000
●QuiZいかせて	¥3,500
●ごくらく天国2	¥ ?
●校内写生	¥ ?
●SAP特殊行動警察	¥2,500
●サナトス	¥2,500
●G戦略	¥2,500
●すとりっぷルーレット	¥2,500
●ダンジョンバスター	¥2,500
●D・P・S SG	¥2,000
●テレホンクラブストーリー	¥2,000
●天使達の午後III 番外編	¥2,000
●天使達の午後 祐子	¥2,500
●電悩学園III	¥2,000
●電悩学園IV	¥ ?
●電悩学園Vol.2	¥2,500
●どきどきカードリーグ	¥1,500
●ときめき	¥2,500
●ドラゴンアイズ	¥2,000
●ドラゴンナイトII	¥2,500
●闘神都市	¥2,500
●バトルスキンパニック	¥3,000
●BEAST(ビースト)	¥2,500
●ピュアII	¥2,500
●ぴんきいぽんきい	¥1,500
●フェリス	¥1,500
●フォクシー2	¥3,000
●ブランマーカー	¥2,500
●ぷりんぐあっぷ	¥2,500
●プリンセスはストリートガール	¥2,000
●プリンセスメーカー	¥6,000
●Bed戦記'69	¥2,500
●ポッキーII	¥3,000
●星の砂物語	¥2,500
●煩悩予備校	¥2,500
●麻雀クリニック	¥2,500
●毎日がエッチ	¥2,000
●満開電飾	¥3,000
●メタルオレンジ	¥2,000
●YOKO(ヨーコ)	¥2,000
●ライム	¥1,000
●ランスII	¥3,000
●レビュー	¥2,500
●わたしをゴルフに連れてって	¥3,500

X68000/PC-8801

X68000

商品名	買取金額
●Alternative-3	¥3,500
●アークスオデッセ	¥ ?
●A列車で行こうIII	¥4,000
●F-15ストライクイーグルII	¥4,500
●オルテウス	¥ ?
●黄金の羅針盤	¥4,000
●ガンダムクラシックオペレーション	¥4,500
●キャンペーン版大戦略II	¥4,500
●銀河英雄伝説II DX Kit	¥2,000
●ザ・マジックキャンドル	¥4,500
●サイレントメビウス	¥5,500
●サブナック	¥3,700
●三国志II	¥4,500
●シグナトリー	¥4,500
●シムアース	¥5,500
●雀豪II	¥3,000
●スウィートエモーション	¥ ?
●スコルピウス	¥3,500
●スターモービル	¥3,000
●ソフトでハードな物語2	¥2,000
●装甲騎兵ボトムズ	¥3,000
●ダッシュ野郎	¥3,500
●D～欧州蜃気楼～	¥4,500
●提督の決断	¥4,000
●ドラッケン	¥4,000
●2069 A.D.	¥ ?
●ネメシス'90	¥4,000
●ノア	¥2,500
●パロディウスだ!	¥4,500
●PHALANX	¥3,500
●フューチャーウォーズ	¥4,000
●プリンスオブペルシャ	¥3,500
●ボンバーマン	¥4,000
●LoopZ	¥3,000
●ロードス島戦記	¥4,000

PC-8801

商品名	買取金額
●伊忍道打倒信長	¥5,000
●ウィザードリィV	¥3,500
●ヴェインドリーム	¥3,000
●ガゼルの塔	¥3,000
●ガンダムタクティカルオペレーション	¥4,000
●ガンダムタクティカルO・Mコレクション	¥1,500
●キャンペーン版大戦略II	¥3,000
●銀河英雄伝説II	¥4,000
●銀河英雄伝説II DX Kit	¥1,500
●銀河英雄伝説II DX Set	¥4,500
●KLAX	¥2,500
●三国志II	¥3,000
●斬～夜叉円舞曲～	¥3,000
●ジーザスII	¥3,000
●提督の決断	¥2,500
●天と地と	¥3,500
●バーズテイル	¥1,500
●ブロンティス	¥3,000
●ワールドゴルフIII	¥4,000

FM-TOWNS/MSX2

FM-TOWNS

商品名	買取金額
●アフターバーナー	¥2,500
●インディージョーンズ	¥3,000
●ウィザードリィV	¥5,000
●ウルティマトリロジーI・II・III	¥5,500
●A列車で行こうIII	¥6,500
●おかしなマザーグース	¥3,000
●オルゴール	¥4,000
●黄金の羅針盤	¥4,000
●ガンシップ	¥3,000
●ギャラクシィーフォースII	¥4,000
●機甲師団	¥4,000
●コラムス	¥3,000
●Xak(サーク)II	¥3,500
●ザ・マックラッケン	¥2,500
●サイキックディティクティヴシリーズ4	¥4,500
●三国志II	¥5,000
●シムアース	¥5,000
●シムシティー	¥2,000
●シャーロックホームズ	¥3,500
●シューティングTowns	¥3,000
●四柱推命学入門(桃源郷)	¥4,000
●ターボアウトラン	¥3,000
●ダンジョンマスター	¥2,500
●続ダンジョンマスター	¥4,000
●大航海時代	¥3,500
●提督の決断	¥5,000
●ドラッケン	¥2,500
●トンネルズ&トロールズ	¥3,500
●遥かなるオーガスター	¥3,000
●ファミリースタジアム'90	¥3,000
●ブライ(下巻完結編)	¥4,000
●ポピュラス	¥3,000
●マーブルマッドネス	¥4,000
●麻雀武蔵	¥2,500
●モンスタープラネット2255	¥3,000
●森田将棋II	¥3,500
●闇の血族スペシャル	¥3,000
●ルパン三世	¥3,000

MSX2/TurboR

商品名	買取金額
●ウィザードリィIII	¥4,000
●F-1道中記	¥2,000
●FMパナアミューズメントカートリッジ	¥5,000
●SDガンダムガチャポン	¥2,500
●SDスナッチャー	¥3,500
●ガンシップ	¥2,500
●クリムゾンIII	¥2,000
●コラムス	¥2,500
●三国志II	¥4,000
●スナッチャー	¥2,500
●聖戦士ダンバイン	¥3,000
●ティルナノーグ	¥3,000
●提督の決断	¥4,000
●信長の野望(武将風雲録)	¥4,000
●魔導物語1-2-3	¥3,500
●ロボクラッシュ	¥2,000

アダルトソフト

PC-8801

商品名	買取金額
●アズ・ユーライクVol.1.2	¥2,000
●イルミナ	¥1,500
●X指定	¥2,000
●キサナ	¥2,000
●ストロベリー大戦略	¥1,500
●世界で1番君が好き	¥1,500
●D.P.S.SG	¥1,500
●天使達の午後3	¥2,000
●ドラゴンアイズ	¥2,000
●ドラゴンナイトII	¥2,000
●バトルスキンパニック	¥2,000
●ピュアII	¥2,000
●ファーラの時結界	¥1,500
●ポッキー2	¥1,500
●星の砂物語	¥1,500
●YOKO	¥1,500
●ランスII	¥2,000
●レビュー	¥2,000
●私をゴルフに連れてって	¥2,500
●キャロル	¥1,500
●コンピュータの卵	¥2,000
●G戦略	¥2,000
●麻雀クリニック	¥1,500

X68000

商品名	買取金額
●イルミナ	¥1,500
●AVギャルズシリーズ	¥2,000
●X指定	¥2,000
●キャルII	¥2,500
●サナトス	¥2,000
●天使達の午後3番外編	¥1,500
●ドラゴンナイトII	¥2,000
●BEAST	¥2,000
●フォクシー2	¥2,500
●Bed戦記'69	¥2,500
●星の砂物語	¥2,000
●煩悩予備校	¥1,500

MSX2

商品名	買取金額
●アズ・ユーライクVol.1.2	¥2,000
●イルミナ	¥1,500
●X指定	¥2,000
●キサナ	¥1,500
●キャル	¥1,500
●天使達の午後3番外編	¥2,000
●電脳学園III	¥2,000
●ドラゴンナイトII	¥2,000
●ポッキー2	¥2,000
●星の砂物語	¥2,000
●ランスII	¥2,000
●私をゴルフに連れてって	¥2,000

FM-TOWNS

商品名	買取金額
●アズ・ユーライクVol.1.2	¥2,000
●闘神都市	¥2,500
●BEAST	¥2,000
●ピアス	¥1,500
●ランスII	¥2,000

沈黙の艦隊 (PC-9801) 買取金額 ¥5,000

2069A.D. (PC-9801) 買取金額 ¥ ?

ノスタルジア (PC-9801) 買取金額 ¥4,500

パワーシンガー (PC-9801) 買取金額 ¥ ?

ルーワンス3 神聖紀光臨 (PC-9801) 買取金額 ¥1,500

ワールドゴルフIII (PC-9801) 買取金額 ¥4,500

生中継68 (X68000) 買取金額 ¥4,500

グレードUP!!
どこよりも高く下取り交換します!!

お申し込み方法！

1. お送りになる場合
お売りになられる商品名・ご連絡先(住所・TEL)・氏名・年令(振込みご希望の方は、銀行名・支店名・口座番号)を明記したメモを必ず同封の上、宅配便等にて下記へ品物をお送り下さい。

送り先：〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16 ㈱ソフマップ買取りセンター

品物到着後、係員が買取り(下取り)金額を、TELでご連絡致します。
お金は現金書留又は銀行振込みで、1週間以内にお客様のお手元に送金させていただきます。

2. 直接、店頭にお持ちになる場合
査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑が必要です。
(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

●出張買取り(有料)
各店近郊の方には自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。

高く売る方法！

1. 箱、マニュアル、システム等の附属品も忘れずにお持ち下さい！
1. お売りになる前に、汚れなどおとしてきれいにして下さい！
1. お客様が売りたくなった時がずばり高値です！
(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます)
1. 下取り交換にすれば、さらに高く売れます！
下取り交換の場合は、購入予定機種名をご記入の上、下取りセンター宛にお送り下さい。

送り先：〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16 ㈱ソフマップ下取りセンター

1. 最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。
●さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます

東京秋葉原店

●中古ハード売場 本店ビル(3F・4F)3号店(2F・3F)

大阪日本橋店

●中古ハード売場 大阪市浪速区日本橋5丁目7-17 ソフマップビル4F・5F・6F

●通信販売受付時間/年中無休
●平日AM11:00～PM8:00 ●日・祭日AM10:00～PM7:00

通信買取り専用電話	0120-110-994
通信下取り専用電話	0120-110-833
店舗持込みの方	
東京買取センター	03-5256-5721
大阪買取センター	06-641-8801
Macintosh関連の電話	03-5256-2927
東京MIDI関連の電話	03-5256-0477
東京本店ビル	03-3253-3030
東京3号店(中古)	03-3253-5615
東京中古ソフト館	03-5256-6842
東京中古販売(店頭)	03-5256-6991
大阪中古販売(店頭)	06-634-6308

株式会社 ソフマップ

●パソコンに関する御用命はお近くのソフマップへ

予算に応じて支払える ゆっくりらくらくクレジット!

パソコンハウス クレバリー

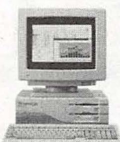
当社の価格は消費税込みで表示してあります。

パソコンの価格は変動いたしますのでお電話にてご確認下さい。

※今パソコンを買うと、メーカー保証に加えて東京海上火災保険の総合保険がついてきます。

パソコン&周辺機器(送料1個口につき1,000円　内税表示)

PC-9801DA2/U2

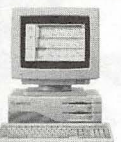


PC-9801DA2/U2	定価¥448,000
PC-KD854N	定価¥ 84,800
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥572,200

現金特価 ¥339,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,032	¥10,300	¥40,000×4回
36回	¥13,642	¥12,000	なし

PC-9801DS2/U2



PC-9801DS2/U2	定価¥358,000
PC-KD854N	定価¥ 84,800
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥482,200

現金特価 ¥303,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,640	¥10,500	¥28,000×4回
36回	¥12,590	¥10,700	なし

PC-9801DX2/U2



PC-9801DX2/U2	定価¥318,000
PC-KD854N	定価¥ 84,800
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥442,200

現金特価 ¥253,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,400	¥11,000	¥32,000×3回
30回	¥11,660	¥10,500	なし

PC-9801UF/UR



PC-9801UF/UR	定価¥218,000
PC-KD854N	定価¥ 84,800
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥342,200

現金特価 ¥209,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥12,072	¥11,800	¥30,000×2回
24回	¥11,732	¥10,500	なし

PC-386GE2/5



PC-386GE2/5	定価¥298,000
XC-1498CII	定価¥107,000
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥444,400

現金特価 ¥276,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,510	¥10,500	¥20,000×4回
36回	¥ 9,935	¥ 9,800	なし

PC-386GS2/5



PC-386GS2/5	定価¥398,000
XC-98V3	定価¥128,000
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥565,400

現金特価 ¥365,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,780	¥11,300	¥23,000×5回
48回	¥13,720	¥10,200	なし

PC-H98Sモデル8/U8



PC-H98Sモデル8/U8	定価¥548,000
PC-KD881	定価¥118,000
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥705,400

現金特価 ¥485,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥12,320	¥11,800	¥32,000×6回
54回	¥12,960	¥12,600	なし

PC-286VG



PC-286VG	定価¥268,000
PC-KD854N	定価¥ 84,800
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥392,200

現金特価 ¥214,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,755	¥11,300	¥36,000×2回
24回	¥12,130	¥10,700	なし

FM-TOWNS-20F



FM-TOWNS-20F	定価¥323,000
FMT-DP533	定価¥ 69,800
FMT-KB105	定価¥ 30,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
パソコンディスク	定価¥ 28,000
御希望ソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥483,400

現金特価 ¥299,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,422	¥10,700	¥26,000×4回
30回	¥12,693	¥12,500	なし

FM-TOWNS-40H



FM-TOWNS-40H	定価¥473,000
FMT-DP533	定価¥ 69,800
FMT-KB105	定価¥ 30,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
パソコンディスク	定価¥ 28,000
御希望ソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥633,400

現金特価 ¥429,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,745	¥10,200	¥30,000×6回
42回	¥13,730	¥13,500	なし

X68000XVI(CZ-634C-TN)



CZ-634C-TN	定価¥368,000
CZ-614D-TN	定価¥135,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
パソコンディスク	定価¥ 28,000
	合計定価¥553,800

現金特価 ¥388,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥12,220	¥11,100	¥30,000×5回
48回	¥12,980	¥10,900	なし

PC-98Do+



PC-98DO+	定価¥278,000
PC-KD854N	定価¥ 84,800
MS-DOS Ver3.3C	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
ブランクディスケット10枚	定価¥ 18,000
	合計定価¥402,200

現金特価 ¥249,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥ 9,232	¥ 9,200	¥20,000×4回
30回	¥10,608	¥10,400	なし

パソコン&ワープロ

PC-9801NV	特価	¥165000
PC-9801NS/E	特価	¥208000
PC-9801NS/E20	特価	¥288000
PC-9801NS/E40	特価	¥318000
PC-386BOOK-L	特価	¥279800
PC-386NW2	特価	¥206000
PC-386NW1A	特価	¥276000
PC-386NW1B	特価	¥305000
PC-386M	特価	¥196000
PC-286LP	特価	¥213000
PC-286C	特価	¥109800
PC-386GS3	特価	¥303000
PC-386GE3	特価	¥234800
JW-98UP	特価	¥203000
JW-95KP	特価	¥166000
JW-95JP	特価	¥137500
WD-A560	特価	¥186000
WD-A550	特価	¥152000
OASYS 30AXII	特価	¥138000
OASYS 30LXIII	特価	¥136000
文豪ミニ5RX	特価	¥122000
文豪ミニ5RC	特価	¥146000

ディスプレイ&プリンター

PC-KD881	特価	¥83000
PC-KD882	特価	¥56800
PC-KD854N	特価	¥43000
PC-TV354	特価	¥69800
PC-TV454	特価	¥79800
PC-TV455	特価	¥89800
XC-1498CII	特価	¥49800
PC-PR201/65A	特価	¥143000
PC-PR201/60A	特価	¥108000
PC-PR201/45	特価	¥68800
PC-PR150VL	特価	¥60800
PC-PR150T	特価	¥46800
PC-PR150N	特価	¥50800
XP-2000PC	特価	¥146000
VP-2600PC	特価	¥89000
VP-1600PC	特価	¥77800
VP-1350PC	特価	¥57800
VP-960PC	特価	¥89000
AP-300	特価	¥53000
AP-900PC	特価	¥59500
AP-600PC	特価	¥41800
AP-300	特価	¥45000

周辺機器

PC-9801-26K	特価	¥20800
PC-8801-31	特価	¥29600
PC-8801-30	特価	¥26300
PC-88VA-12	特価	¥32600
PC-8801-23	特価	¥32600
PC-8801-24	特価	¥32600
PC-8801-17	特価	¥39800
PC-88VA-11K	特価	¥32600
日本語MS-WINDOWS	特価	¥21250
MS-DOS Ver3.3B	特価	¥15800
MS-DOS Ver3.3C	特価	¥8820
PC-9872R	特価	¥8800
サウンドミュージシャン	特価	¥17800
リトルミュージシャン	特価	¥9500
SOS1(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	¥3000
SOS2(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	¥13800
リトルオーケストラLS	特価	¥15800
リトルオーケストラRS	特価	¥19800
サウンドオーケストラLS	特価	¥23000
サウンドオーケストラVS	特価	¥27600
モニター切替器(アナログ15P用)	特価	¥9800
JOY STATION	特価	¥9800

周辺機器

FDC-375(3.5インチ2HD/1FDD)	特価	¥20500
FDC-376(3.5インチ2HD/2FDD)	特価	¥32300
FDC-377(3.5"自動切替/1FDD)	特価	¥29300
FDC-378(3.5"自動切替/2FDD)	特価	¥40800
GD-50M1(5インチ2HD/1FDD)	特価	¥26300
GD-50M2(5インチ2HD/2FDD)	特価	¥43800
GD-50AS(5"自動切替/1FDD)	特価	¥34800
GD-50AW(5"自動切替/2FDD)	特価	¥49800
XE-1AP	特価	¥12300
XE-1PRO	特価	¥8450
XE-1ST2	特価	¥5600
M-41(98・286用マウス/400カウント)	特価	¥4800
M-31(MSX2・77AV・88用マウス)	特価	¥4300
マウスパッド	特価	¥1000
クリーナー(5インチ/3.5インチ)	特価	¥1000
5インチ・フロッピーケース(100枚収納)	特価	¥1500
3.5インチ・フロッピーケース(80枚収納)	特価	¥1500
キーボードカバー(98・88・286・X68用)	特価	¥2500
ノーブランド5"2HD(10枚入)	特価	¥680
ノーブランド5"2D(10枚入)	特価	¥480
ノーブランド3.5"2HD(10枚入)	特価	¥1200
ノーブランド3.5"2DD(10枚入)	特価	¥850

ファミコンソフト ビックリ価格 で買い取ります。

ファミコン・9801・MSX2のソフトを今なら高く買い取りしているよ!! どんどん送ろう。中古スーパーファミコンソフトは、買い取るだけじゃなくって通信販売でも売ってるよ。買いたい人は電話してね。

スーパーファミコン

エリア88	¥3400
ビックラン	¥3000
バトルドッジボール	¥3800
スーパーウルトラベースボール	¥3500
イースIII	¥3500
スーパーR・TYPE	¥3400
がんばれゴエモン	¥3500
遙かなるオーガスタ	¥3200
白熱プロ野球ガンバリーグ	¥3300
ファイナルファンタジー4	¥4000
スーパースタジアム	¥3500

ファミコン

ボンバーマン2	¥2000
ファミリーサーキット'91	¥2700
アフターバーナー	¥2500
いただきストリート	¥2500
自己中心派2	¥2500
ゴルフグランドスラム	¥3000
ジャンボ尾崎のホールインワン	¥2800
スーパーラグビー	¥2500
大戦略	¥2300
サンリオカーニバル	¥1500
ハリキリスタジアム3	¥3000
ファミスタ'91	¥2000
ドクターマリオ	¥2300
パロディウスだ	¥2000
スーパーマリオブラザーズ3	¥2300
じゅうべえくえすと	¥2500
桃太郎電鉄	¥2500
ダウンタウン熱血行進曲	¥2500
ツインビー3	¥2500
鉄道王	¥2000
爆笑人生劇場2	¥2500
バトルフリート	¥2500
ファミコンウォーズ	¥2500
ふしぎの海のナディア	¥2300
まじかるタルるートくん	¥2500
女神転生2	¥2800

その他のソフトも高く買います。

ソフトを売りたい人

- 売りたい場合は、右記の買取申込書に記入のうえソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の押印が必要です。
- ソフトは5本以上でお送り下さい。
- 箱・説明書・付属品は必ず付けてお送り下さい。
- 箱・説明書等がない場合や汚れのひどいものは買い取り価格が下がります。
- ファミコン以外のソフトは箱・説明書等がない場合買い取りできません。
- ソフトが送られてきてからお金が届くまで10日程かかります。

お問合せ
ご注文は ☎ 03-5374-2608 受付時間 AM11:00▶PM7:00
定休日:日曜・祭日(FAX:03-5374-2609)

今がチャンス!ファミコンソフト・パソコンソフトの高価買い取り実施中!!

只今ゲームソフトを3本以上お買い上げ頂きますと、送料を無料サービスいたします。
更に、2本以上(合計1万円以上)お買い上げ頂きましたお客様には、ディスククリーナーをお付けしております。

特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円

注番-1
特価¥10500
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番-2
Ⓐ特価¥15600
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番-3
特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番-4
特価¥39800
1200(幅)×700(奥)×1285(高)
コンセント3個付
トレーユニット付

注番-5
特価¥12800

注番-6
635(幅)×420(奥)×690(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
ハンドレスト付
特価¥16800

注番-7
640(幅)×350~700(奥)×1150(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
特価¥16800

注番-8
640(幅)×700(奥)×1250(高さ)
特価¥12800

新品パソコンソフト

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス　内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アークス・オデッセイ	¥ 7,480	X68
アクアレス	¥ 7,400	X68
アクター98	¥30,600	98
アズ・ユー・ライク1	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アトラス	¥ 9,180	98
アマランス	¥ 7,480	98
アリスの館CD	¥ 5,780	TOWNS
アルガーナ	¥ 5,780	X68
アルシャーク	¥ 8,330	98
アルテミス	¥ 6,630	98/X68
アミダ エクストラ	¥ 5,780	98
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
イースIII・ワンダラースフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
イエスタディ	¥ 6,630	98/88/X68
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X68/MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	TOWNS
維新の嵐・CD付	¥10,370	98/88/VA/X68/MSX2 D
伊忍道・打倒信長	¥ 8,330	88
今どき純情物語	¥ 5,780	MSX2
イメージファイト	¥ 8,250	X68
イメージファイト	¥ 8,330	TOWNS
イルミナ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
インペリアルフォース	¥ 7,480	X68
ヴィザードリィV	¥10,880	98
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
ヴェインドリーム	¥ 7,480	88
ヴェインドリーム	¥ 8,330	98
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
エアーコンバット	¥ 7,480	98
A'III・マップコンストラクション	¥ 4,930	98
永世名人2	¥ 8,330	98
A列車で行こうIII	¥10,880	98
A列車で行こうIII	¥12,580	TOWNS
AI囲碁3	¥12,580	98
栄冠は君に2	¥ 8,080	98/TOWNS
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
エグゾン	¥ 8,160	98
ELLE	¥ 6,630	98/X68
SAP特別行動警察	¥ 5,780	98/X68
X指定	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
黄金の羅針盤	¥ 8,330	98 X68/TWONS
おかしなマザーグース	¥ 8,820	TOWNS
億万長者II	¥ 8,330	98
億万長者II	¥10,880	TOWNS
Orgel	¥10,880	TOWNS
カ行		
ガイナロック	¥ 8,330	98
CAL	¥ 5,780	98/X68/TOWNS
CAL2	¥ 6,630	98/X68
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
機甲師団	¥ 8,080	98 X68 TOWNS
キサナ	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
君だけに愛を	¥ 6,630	98
ガンダム・タクティカルオペレーション	¥ 8,330	88
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
ギャラクシーフォースII	¥ 8,820	TOWNS
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98 X68
きゃんきゃんバニー・スピリッツ	¥ 5,780	98
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
銀河宇宙オデッセイ	¥ 8,820	TOWNS
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
銀河英雄伝説IIDXkit	¥ 4,320	98 88 MSX2
キングクエストV	¥ 8,330	98
クインティアロード	¥ 7,480	X68
クラックス	¥ 7,480	98/X68 MSX2
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
群雄三国志	¥ 6,630	98
GE・TEN	¥10,880	98
轟	¥ 8,330	98
校内写生 1~3	¥ 4,320	98
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
コラムス	¥ 6,630	98
鋼鉄の騎士	¥ 6,630	98/VA
碁吉くん	¥12,580	98
ゴルビーのパイプライン大作戦	¥ 5,780	MSX2
コンピュータの卵	¥ 6,970	98
サ行		
サーク・ガゼルの塔	¥ 6,630	98/88/VA
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2/TOWNS
サイレントメビウス	¥12,580	98/X68/TOWNS
サウスランチ Vol.2	¥ 3,400	MSX2
ザック・マックラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ザ・スーパーラスベガスII	¥10,880	98/X68
サナトス	¥ 5,780	98/X68
サブナック	¥ 6,630	98
斬・シナリオコレクション1-2	¥ 3,780	98/X68
斬・パワーアップユーティリティ	¥ 4,320	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/NOTE/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/MSX2
斬・夜叉円舞曲	¥ 8,330	98 88
シエラ3Dダブルパック	¥10,200	98
ジーザスII	¥ 7,920	88/X68
シグナトリー	¥10,200	X68
シードオブドラゴン	¥ 7,480	MSXturbo
G戦略	¥ 6,630	98/88
シムアース	¥10,880	98
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
シムシティ・テレインエディター	¥ 4,320	98
将棋初段一直線	¥12,580	98
ジャングリラ	¥ 6,630	98
情報将校	¥12,580	98
ジョーカー	¥ 6,630	98
シンセサウルス Ver.2	¥ 6,630	MSX2
水滸伝	¥10,030	TOWNS
水滸伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2 D
スイートエモーション	¥ 6,630	98
スケバン戦国史	¥ 6,630	98
スコルピウス	¥ 6,630	X68
スタークライダーII	¥ 8,330	98
スターモビール	¥ 6,120	X68
すとりっぷ・ルーレット	¥ 6,630	98
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥ 6,630	98
スーパー大戦略	¥ 6,800	88
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2 D
大戦略III90マップコレクション1-2	¥ 4,500	98/X68
スーパーバトルスキンパニック	¥ 8,330	98
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スパンオブドリーム	¥10,880	98
スペース・ローグ	¥ 8,330	98
スメルオブブラッド	¥ 8,330	98
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
聖戦士ダンバイン	¥ 8,330	TOWNS
ゾークI	¥ 6,630	98
装甲騎兵ボトムズ	¥ 7,480	X68
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソープランドストーリーIII	¥ 4,930	88
タ行		
対局囲碁ゴライアス	¥14,280	98
ダークレイスII	¥ 8,330	98
大航海時代	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1 X68 MSX2
大航海時代	¥10,030	TOWNS
大航海時代・CD付	¥10,370	98/88/X1 X68 MSX2
大戦略III'90マップコレクション	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 8,330	98
ダイナソア	¥ 7,400	88
ダイナソア	¥ 8,330	98
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
ダ・ピンチ	¥ 5,780	88
ダンジョン・ハーレム	¥ 6,630	98
ターウィンス ジレンマ	¥ 7,020	98
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
ティー・欧州蜃気楼	¥10,880	98 X68
D.P.S.SG	¥ 5,780	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
提督の決断	¥12,580	98/NOTE/88/VA/X68/MSX2
提督の決断	¥14,280	TOWNS
提督の決断・CD付	¥14,620	98/88 VA/X68
D・P・S.SGセット2	¥ 5,780	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
ディフレクター	¥ 6,630	98
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88/MSX2
デ・ジャ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
デッドアッシュ	¥ 7,480	X68
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2 D
デラックスペイントII	¥30,600	98
デュエル川中島・システム付	¥ 8,250	98
天下統一	¥ 8,330	98/X68
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68
電脳学園1~3	¥ 7,480	98/88/MSX2
電脳学園VI	¥ 8,330	TOWNS
闘神都市	¥ 5,780	98/X68/TOWNS
ドラッケン	¥ 8,250	98
ドラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ドラゴンアイズ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ドラゴンシティ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンウォーズ	¥ 8,820	98
ドラゴンナイトII	¥ 6,630	98/88/X68/MXS2
トンネルズ&トロールズ	¥ 8,820	98/88/X1/X68/MSX2
ナ行		
ナイキ	¥ 6,630	98
生中継68	¥ 8,330	98
ノスタルジア1907	¥10,030	98/X68
信長の野望・武将風雲録	¥ 8,330	98 88/MXS2
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥10,370	98 88/MXS2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2 D
ハ行		
はっちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/MSX2
バトル	¥10,880	98/VA
ハラメデス	¥ 4,410	MSX2
バルーサの復讐	¥ 7,480	X68
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98/NOTE/X68/TOWNS
ハロティウスだ!	¥ 8,330	X68
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	98 88
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
BEAST	¥ 6,630	98/X68/TOWNS
ビーストロード	¥ 6,630	98
ピーチアップ・総集編	¥ 5,780	MSX2
ピュア2	¥ 5,780	98/X68
ピンクソックス6	¥ 3,300	MSX2
ファーストクイーンII	¥ 7,480	98
ファランクス	¥ 8,330	X68
ファンタジーIV	¥ 8,820	98/88/X68/MSX2
FORMULA c.m.s	¥ 8,730	88
フォクシー2	¥ 6,630	98/X68/MSX2
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
BURAI・下巻	¥ 8,330	98/TOWNS
ブラックレインボウII	¥ 7,480	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,480	98/X68
プリンセスメーカー	¥12,580	98
プルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
プルトン・レイ シナリオ集1-2	¥ 4,320	98
プルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フューチャー・ウォーズ	¥ 8,820	98
フレイ	¥ 6,630	MSX2/MSXturbo
プレティトール	¥ 4,930	98/88
フロヴィデンツァ	¥ 8,250	98/TOWNS
ブロックアウト	¥ 6,630	98
ベストプレーベースボール	¥ 8,330	98
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88/MSX2
星の砂物語	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
ホッキー	¥ 5,780	MSX2
ホッキー	¥ 6,630	98/88
ホッキー2	¥ 7,480	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス・プロミストランド	¥ 4,320	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
ポピュラス・ノート版	¥ 7,480	98NOTE
煩悩予備校	¥ 6,630	98/X68
煩悩予備校2	¥ 6,630	98
ボンバーマン	¥ 6,630	X68
マ行		
マーキュリー	¥ 7,480	98/X68
麻雀PLUS	¥ 4,930	98
麻雀クリニック増刊号	¥ 6,630	98/88/X68
ミルクタイム	¥ 5,870	98/X68
毎日かえっち	¥ 6,120	MSX2
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
MIDIサウルス	¥16,830	MSX2
ミラース	¥ 8,330	88ROM
ムーンクリスタル	¥ 6,630	X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/MSX2
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
闇の血族 上巻-下巻	¥ 7,480	X68
闇の血族 スペシャル	¥10,880	TOWNS
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98/X68
妖獣クラブ2	¥ 6,630	X68
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ライヒスリッター	¥ 7,200	98/X68
ライザンバー	¥ 7,480	TOWNS
ラプラスの魔	¥ 7,400	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランペルール	¥ 8,330	98 NOTE 88 X1 MSX2
ランペルール	¥10,030	TOWNS
ランペルール・CD付	¥10,370	98/88 MSX2
リサーフ	¥ 5,780	98/X68
リジェントオブモルクール	¥ 5,780	98
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88
ルーフス	¥ 6,630	98
RYU	¥ 9,860	98/X68
ルーンマスター・三国英傑伝	¥ 5,780	MSX2
ルーム	¥ 7,920	TOWNS
ルーンワース2	¥ 5,780	98
ルーンワース3	¥ 5,780	98
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レイルロード・タイクーン	¥ 7,480	X68/TOWNS
レジオナル・パワー	¥ 8,330	98
レッドストームライジング	¥ 9,180	98
レビュー	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/X68/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロード・モナーク	¥ 8,330	98
ワ行		
私をゴルフに連れてって	¥ 6,630	98/88/MSX2
笑うセールスマン	¥ 3,580	98
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	98/88
ワールドスタジアム	¥ 7,480	X68

(有)クレバリー
〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

銀行口座 太陽神戸三井銀行　桜上水支店　普通口座:3366137
三和銀行烏山支店桜上水出張所　普通口座:3719463

銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)

現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

注　意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。

初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。

総合保険 3万円以上のパソコン・ディスプレイ・プリンターには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

□ 書留申込書/□ 買取申込書BM10月号

フリガナ		
住所 (〒　　)		
(TEL)		
名前	年令　才	保護者　印
使用機種		5"・3.5"/2D・2DD・2HD/ROM
商品名		
①	③	⑤
②	④	⑥

Dyna パソコンハウス

日本全国お電話一本！通販システム

新作パソコンソフト予約受付中！

★9／上	98	殺しのドレス3	¥5,850
★9／中	X68	シャングリラ	¥5,850
★9／中	X68	ノア	¥5,400
★9／14	98／88／X68／MSX	コズミックサイコ	¥5,850
★9／21	98	ヴェインドリーム	¥7,350
★9／下	X68／MSX	CanCanバニースピリッツ	¥5,850
★9／下	X68／MSX	校内写生1～3	¥3,600
★9／下	MSX	サーク　ガゼルの塔	¥5,850
★9／末	98	伊忍道	¥7,350
★9／末	X68	インペリアルフォース	¥6,600
★9／末	98	ロードス島戦記2	¥7,350
★9／末	X68	NIKE／	¥5,850
★9／末	X68	シュヴァルツシルト2	¥7,350
★9／27	98	スピンデイジー2	¥6,550
★10／上	98	クィンティアロード	¥6,600
★10／上	98	マーキュリー2	¥7,350
★10／上	X68／MSX	殺しのドレス3	¥5,350
★10／下	88	天下統一88	¥6,600
★10／末	X68	大戦略III'90	¥7,350
★10／末	88	ロイヤルブラッド	¥7,350

新作ソフトが品切れで手に入らない！ なんて経験はありませんか？ ダイナに予約すれば発売日に発送します!! 上記のソフトは未発売の為、発売されてから発送となりますので、現金書留でお申し込み下さい。

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC-98シリーズ

商品名	割引価格
シムアース	9.600
プリンセスメーカー	11.100
マーブルマッドネス	7.300
A列車で行こう3	9.600
A3マップコンストラクション	4.350
シムシティー	7.350
シムシティー　テレインエディター	3.600
大戦略III'90	7.350
大戦略IIIマップコレクション1	3.750
大戦略IIIマップコレクション2	3.750
大戦略IIIマップデータ世界激闘編	2.700
大戦略IIIマップデータ赤の逆襲編	2.700
大戦略IIIプレーヤーズパック1	3.000
大戦略IIIプレーヤーズパック2	3.000
キャンペーン版大戦略II	7.350
キャンペーン版大戦略II作戦別マップデータ集	2.700
キャンペーン版大戦略IIユニット改造キット	3.000
機動戦士ガンダム～デザートオペレーション	7.350
機動戦士ガンダム～クラシックオペレーション	7.350
ロードモナーク	7.350
銀河英雄伝説IIDX+SET	9.600
マスターオブモンスターズ2	6.600
信長の野望武将風雲録	7.350
三国志2	11.100
提督の決断	11.100
天下統一	7.350
インペリアルフォース	6.600
エアコンバット2	6.600
F-15ストライクイーグル2	8.100
スターグライダー2	7.350
アトラス	8.100
FAR SIDE MOON	7.150
栄冠は君に2	7.150
機甲師団	7.150
ファーストクイーン2	6.600
Duel98川中島セット	7.300
戦極	7.350
天と地と	9.600
GE・TEN	9.600
斬～陽炎の時代	7.350
羴	7.350
D～欧州蜃気楼	9.600
情報将校	11.100
スパンオブドリーム	9.600
サーク2	6.600
ドラッケン	7.300
ブライ上巻	6.600
ブライ完結編	7.350
アルシャーク	7.350
ブルトンレイ	6.600
Ys3	6.550
ドラゴンスレーヤー6	6.550
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー・シナリオ	各2.850
エメラルドドラゴン	7.350
ロードス島戦記	7.350
ルーンワース	6.600
ルーンワース2・3	各5.100
ウイザードリー1・2	各7.350
ウイザードリー3～5	各9.600
ゾーク1	5.850
Misty1～7	各3.750
琥珀色の遺言	7.350
黄金の羅針盤	7.350
サイレントメビウス	11.100
ノスタルジア	8.850
ポピュラス	7.350
プリンスオブペルシャ	6.600
麻雀悟空～天竺への道～	7.350
麻雀大会	7.350
雀皇登竜門	7.350
RYU～哭きの竜より～	8.700
対局囲碁ゴライマス	12.600
囲碁3	11.100
AI囲碁3	11.100
三連星	11.100
永世名人2	7.350
テトリス	5.850
コラムス	5.850
遙かなるオーガスタ	9.600
エイトレイクスゴルフクラブ	3.600
電脳学園1～3	6.600
電脳学園4	7.350
煩悩予備校2	5.850
天使達の午後4	6.600
ポッキー	5.850
ポッキー2	6.600
サナトス	5.100
Cal2	5.850
Beast	5.850
星の砂物語	5.100
D. P. S. SG1・2	各5.100
闘神都市	5.100
校内写生1～3	各4.350
NIKE	5.850
X指定	5.100
殺しのドレス3	5.850
CanCanバニースピリッツ	5.850
ストロベリー大戦略	5.100
ドラゴンナイト2	5.850
Foxy2	5.850
ELLE	5.850
DeJa	5.100

X68000シリーズ

商品名	割引価格
銀河英雄伝説IIDX+SET	9.600
生中継68	7.350
サイレントメビウス	11.100
サブナック	5.850
ファランクス	6.600
スコルピウス	5.850
パロディウスだ！	7.350
A-JAX	6.600
ソルフィース	6.600
アトミックロボキッド	6.600
シグナトリー	9.000
メタルサイト	6.600
幻獣記	5.850
ボンバーマン	5.850
ワールドコート	6.600
ワールドスタジアム	6.600
マーブルマッドネス	7.300
メルヘンメイズ	6.600
プリンスオブペルシャ	6.600
フラッピー2	6.600
キューブランナー	5.850
倉庫番パーフェクト	5.100
テトリス	5.100
Loopz	5.850
栄冠は君に	7.150
遙かなるオーガスタ	9.600
エイトレイクスゴルフクラブ	4.350
エアコンバット	6.600
F15ストライクイーグル2	8.100
ガンシップ	8.850
ポピュラス	7.350
シムシティー	7.350
キャンペーン版大戦略2	7.350
機動戦士ガンダム～クラシックオペレーション	7.350
装甲機兵ボトムス～デッドアッシュ	6.600
機甲師団	7.150
大海令	10.350
大海令～南海の死闘	7.150
A列車で行こう2	9.600
Far Side Moon	7.150
大航海時代	7.350
三国志2	11.100
維新の嵐	7.350
提督の決断	11.100
天下統一	7.350
ファーストクイーン	6.600
ブルトンレイ	6.600
サーク	6.600
ドラッケン	7.300
エメラルドドラゴン	7.350
スペースローグ	7.350
Ys	7.200
Ys3	7.350
ラグーン	6.600
ルーンワース	6.600
アークスオデッセイ	6.600
琥珀色の遺言	7.350
黄金の羅針盤	7.350
ノスタルジア	8.850
闇の血族　上巻・完結編	各6.600
ミスティー1～7	各3.750
第4のユニット3～5	各6.600
スーパーラスベガス	9.600
RYU～哭きの竜より	8.700
麻雀クリニック	5.850
クィンティアロード	6.600
アルテミス	5.850
ジョーカー	5.850
妖獣クラブ2	5.850
Cal2	5.850
BEAST	5.850
サナトス	5.100
Foxy2	5.850
RAY-GUN	5.100
ELLE	5.850
闘神都市	5.100
DPS SG1・2	各5.100
ナイキ	5.850
X指定	5.100
キサナ！	5.100
イルミナ	5.100
うろつき童子	5.100
ドラゴンナイト2	5.850
世界で一番君が好き	4.350
ストロベリー大戦略	5.100
星の砂物語	5.100
エクスタリアン	5.100
ブランマーカー	5.100
CanCanバニースペリオール	5.100

MSX2/MSX2+シリーズ

お好みのお申込方法でお求め下さい。

（注文方法・その納期・送料）

特急代金引換
- ◆TELのみ
- ◆翌日～2日（一部4日）
- ◆地域によって異なります。

普通代金引換
- ◆TEL・葉書
- ◆3日～1週間
- ◆地域によって異なります。

現金書留
- ◆郵便局からの現金書留為替
- ◆1週間前後
- ◆1本800円
  2本目以降は1本につき200円
  7本以上は何本でも2,000円

※お申込の際は、住所、氏名、電話番号、商品名、メディアを詳しくお知らせ下さい。
※未発売、在庫切れ商品は入荷次第お送り致します。
※ご不明な点がございましたら、お気軽にお問い合わせ下さい。

お支払いは便利な商品到着時の代金引替システムで!!

特価コーナー!! 格安ソフト!!

商品名　機種・メディ	税込価格				
オトメパーティー(88SR)	1,000	ミッドガルツ(98 3.5")	2,000	プログラムライブラリー3(MSX2ROM)	500
ライトニングバッカス(88SR)	1,500	めいずくん(98 3.5")	2,000	魂闘羅(MSX2ROM)	1,000
KLAX(88SR)	2,000	レナム(98 3.5")	2,000	メゾン一刻完結編(MSX2ROM)	2,000
アークス2(88SR)	2,000	リガルード(98 5")	500	信長の野望戦国群雄伝(MSX2ROM)	2,000
ヴァリス2(88SR)	2,000	死体置場で夕食を(98 5")	500	信長の野望戦国群雄伝SW(MSX2ROM)	3,000
ぎゃんぶらぁ自己中心派パズル(88SR)	2,000	陽炎迷宮(98 5")	1,500	水滸伝(MSX2ROM)	4,000
シェナンドラゴン(88SR)	2,000	KLAX(98 5")	2,000	忍者くん(MSXROM)	500
ソリテアロイヤル(88SR)	2,000	あーくしゅ(98 5")	2,000	MISTY 4 (TOWNS)	1,500
ハラキリ(88SR)	2,000	アルバトロス2(98 5")	2,000	コラムス(TOWNS)	2,000
シュヴァルツシルト(88SR)	2,500	ヴァリス2(98 5")	2,000	ソフトでハードな物語(TOWNS)	2,000
ナビチューン(88SR)	2,500	ナビチューン(98 5")	2,000	ソフトでハードな物語2(TOWNS)	2,000
斬～夜叉円舞曲(88SR)	2,500	死体置場で夕食を(MSX2DISK)	500	Ys(X1T)	1,000
信長の野望戦国群雄伝(88VA)	1,000	コナミゲームコレクションスポーツ(MSX2DISK)	1,000	エグザイル(X1T)	1,000
水滸伝(88VA)	1,000	陽炎迷宮(MSX2DISK)	1,000	ソーサリアンシナリオ1(X1T)	1,000
陽炎迷宮(98 3.5")	1,500	FIRE FAWK(MSX2DISK)	2,000	レインフォーサー(X68)	1,500
KLAX(98 3.5")	2,000	アルバトロス2(MSX2DISK)	2,000	38万キロの虚空(X68)	2,000
あーくしゅ(98 3.5")	2,000	ヴァリス2(MSV2DISK)	2,000	KLAX(X68)	2,000
アークス2(98 3.5")	2,000	コラムス(MSX2DISK)	2,000	あーくしゅ(X68)	2,000
アルバトロス2(98 3.5")	2,000	ナビチューン(MSX2DISK)	2,000	イメージファイト(X68)	2,000
ヴァリス2(98 3.5")	2,000	めいずくん(MSX2DISK)	2,000	クォース(X68)	2,000
ガウディ(98 3.5")	2,000	帰ってきた探偵団X(MSX2DISK)	2,000	ジェミニウイング(X68)	2,000
ナビチューン(98 3.5")	2,000	維新の嵐(MSX2DISK)	3,000	パワーリーグ(X68)	2,000
		エルギーザの封印(MSX2ROM)	500	上海2(X68)	2,000

☎052-261-7830

Call me!!

商品名	割引価格
銀河英雄伝説ⅡDX+SET	9.600
武将風雲録	7.350
提督の決断(ROM)	11.100
ティルナノーグ	6.600
ランペルール	7.350
麻雀刺客外伝　花のももこ組	6.600
フレイ　MSX2用・R専用	各6.600
F1道中記	5.100
シードオブドラゴン(R専用)	6.600
銀河英雄伝説2	7.350
サーク	6.600
サーク2	6.600
ルーンマスター	
三国英傑伝	5.100
大航海時代	7.350
三国志2	11.100
信長の野望戦国群雄伝	7.350
維新の嵐	7.350
スーパー大戦略	6.600
マスターオブモンスターズ	5.100
シュヴァルツシルト1・2	各7.350
ロボクラッシュ	5.850
エメラルドドラゴン	6.600
Ys2	5.850
Ys3	6.550
ドラゴンスレーヤー	6.550
ウイザードリー1～3	7.350
ロードス島戦記	7.350
ブライ上巻	6.600
SDスナッチャー	7.350
ルーンワース	6.600
クリムゾン3	6.600
魔道物語1 2 3	6.600
ガンシップ	7.350
琥珀色の遺言	7.350
ミスティー1～7	3.750
DD倶楽部	7.350
シンセサウルスVer. 2	5.850
グラフサウルス	7.350
倉庫版パーフェクト	5.100
上海2	5.100
銀河	5.100
麻雀刺客	7.300
メタルギア2	5.850
電脳学園1～3	各6.600
星の砂物語	5.100
アルテミス	5.850
ジョカー	5.850
Beast	5.850
DeJa	5.100
Foxy	5.100
ドラゴンナイト2	5.850
RAY-GUN	5.100
ナイキ	5.850
うろつき童子	5.100
CanCanバニースペリオール	5.100
私をゴルフにつれてって	5.850
X'na	5.100
ドラゴンアイズ	5.100
X指定	5.100
ポッキー	5.100
ドラゴンナイト	5.100
ドラゴンナイト2	5.850
DPS SG1・2	各5.100
イルミナ	5.100
あぶないてんぐ伝説	4.350

PC-88シリーズ

商品名	割引価格
機動戦士ガンダム～タクティカルオペレーション	7.350
天と地と	7.350
KLAX	5.850
銀河英雄伝説+SET	8.700
銀河英雄伝説2	7.350
信長の野望武将風雲録	7.350
ランペルール	7.350
大航海時代	7.350
三国志2	11.100
維新の嵐	7.350
ジンギスカン	7.350
提督の決断	11.100
キャンペーン版大戦略2	6.600
マスターオブモンスターズ	6.600
シュヴァルツシルト1・2	各7.350
デュエル(CD付)	6.750
ティルナノーグ	6.600
ウイザードリー1～3	各7.350
ウイザードリー4	9.600
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー・シナリオ1～3	各2.850
Ys3	6.550
ドラゴンスレーヤー6	6.550
ダイナソア	6.550
クリムゾン3	6.600
ブライ上巻	6.600
ルーンワース	6.600
エメラルドドラゴン	6.600
サーク	6.600
サーク2	6.600
ミスティー1～7	各3.750
琥珀色の遺言	7.350
上海2	5.100
電脳学園1～3	各6.600
ピュア2	5.100
ランス2	5.100
DPS SG	5.100
X'na	5.100
イルミナ/	5.100
ドラゴンアイズ	5.100
X指定	5.100
ドラゴンナイト2	5.850
Ray-Gun	5.100
Foxy	5.100
うろつき童子	5.100
ウエディングラプソディー	5.100
CanCanバニースペリオール	5.100
アルテミス	5.850
ジョーカー	5.850

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
栄冠は君に	7.150
ザックマクラッケン	6.600
キングスクエストS	7.350
コラムス	5.400
機甲師団	7.150
黄金の羅針盤	7.350
Wizardry#5	9.600
A列車で行こう3	11.100
LOOM	6.600
闇の血族	9.600
SimCity	6.600
大航海時代	8.850
信長の野望　戦国群雄伝	8.850
ランペルール	8.850
三国志2	12.600
提督の決断	12.600
維新の嵐	8.850
スーパー大戦略	6.600
アフターバーナー	7.350
ポピュラス	9.600
イメージファイト	7.350
ターボアウトラン	7.350
スペースローグ	7.350
ドラッケン	6.600
ルパン3世	7.350
バブルボブル	7.350
ダンジョンマスター	6.600
ウルティマトリロジー	9.600
ドラゴンスレーヤー	6.550
デュアルターゲット	6.600
Zero	6.600
D-AGAIN	6.600
AYA	6.600
メリーゴーランド	6.600
オルゴール	9.600
ニュージーランドストーリー	7.350
倉庫番パーフェクト	5.100
囲碁2	7.350
麻雀武蔵	7.350
麻雀悟空	6.600
四柱推命「四季」	18.750
遙かなるオーガスタ	9.600
エイトレイクスゴルフクラブ	4.350
ラストサバイバー	7.350
DPS SG	5.100
ルージュ	5.100

サプライ

商品名	割引価格
ノーブランド5"2HD	550
ノーブランド3.5"2HD	1.200
コニカ3.5"2DD	1.500
ブラックマウス(88、MSX2用)	4.100
マウス(98用)	3.000
ジョイボール(MSX用) (トラックボールではありません)	1.500

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V 3	18.550
ウイザード88	11.300
ファイルマスター98	16.500
ファイルマスター88	11.300
ファイルマスターMSX2	9.200
ファイルマスターX68	11.300
RATS&STAR+	15.600
フォーミュラ68K	18.550
天下無敵MSX2	2.000
影武写	2.000
SHADOW	2.000
バックアッププロ68K	2.000
TWINCOPY(98、88、68K、MSX2)	各2.000

掲載商品はすべて27%OFF!!
リスト外商品やTOWNS、X1Tのソフトもますます充実/
10%～30%OFFします(通常25%OFF)/
電話にてお気軽に在庫確認ください/

YAMASOU BIL.

ダイナ

〒460 名古屋市中区
大須3-31-28
営業時間AM10:00
～PM8:00(年中無休)
052-261-7830

〈キリトリ線〉

注文書
(MBM10月号)

注文商品名　　メディア(　　)

お名前

TEL (　　)

ご住所 〒

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

富士通パソコンは安心と信頼のFM-LAB(ソフトクリエイト)

FM TOWNS/FM Rの

FM TOWNS

モデル20F基本セット

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)……………… ¥323,000
●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付)…………… ¥ 69,800
●FMT-KB105/206(テンキー付キーボード)……… ¥ 30,000
■定価合計…………………………………… ¥422,800
▼
安すぎて表示できません!



クレジット均等払い(頭金なし)

¥23,900×12回	¥12,700×24回	¥ 9,000×36回

FM TOWNS

386Windowsセット

●FM TOWNS20F(本体モデル20F) + ●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付) ●FMT-KB105/206(テンキー付キーボード) ●一流メーカー130MBハードディスク (富士通製ドライブ使用) ●一流メーカー2MB増設RAM(富士通チップ使用) ●MS 386 Windows Ver.3.0 ●MS-DOS Ver3.1L33

大特価 ¥389,000



クレジット均等払い(頭金なし)

¥26,300×18回	¥20,200×24回	¥14,400×36回

FM TOWNS



モデル40H基本セット

●FM TOWNS40H(モデル40H本体)…………………………… ¥473,000
●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付)……………………… ¥ 69,800
●FMT-KB105/206(テンキー付キーボード)…………………… ¥ 30,000
■定価合計………………………… ¥572,800▶クリエイト大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥25,500×18回	¥19,600×24回	¥13,900×36回

FM TOWNS

早い者勝ち!限定20台

ゲーマーズベストセラーセット

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)¥323,000 ●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付)¥69,800 ●FMT-KB105/206(テンキー付キーボード)¥30,000 ●シムアース¥12,800 ●チェイスHQ¥9,800 ●A列車で行こうIII¥14,800 ●オルゴール¥12,800 ●シャーロックホームズの探偵講座¥8,800
■定価合計…………………………………………… ¥484,000
▼
安すぎる〜!¥298,000

クレジット均等払い(頭金なし)

¥14,700×24回	¥10,100×36回	¥ 8,300×48回

FM TOWNS (限定20台)

クリエイト推奨本格ワープロ OASYSセット

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)¥323,000 ●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付)¥69,800 ●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)¥30,000 ●FM OASYS HD版(ワープロソフト)¥61,000 ●FMPR-204B(熱転写プリンタ)¥80,000 ●CB-15F(プリンタケーブル)¥3,800 ●HD-45T(モッキンバード40MBハードディスク)¥180,000
■定価合計…………………………… ¥744,600▶クリエイト大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥21,100×24回	¥15,000×36回	¥11,900×48回

FM TOWNS

コミュニケーションセット

●FM TOWNS20F(モデル20F)……………………………… ¥323,000
●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付)……………………… ¥ 69,800
●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)……………………… ¥ 30,000
●FMT-MD302(内蔵モデム2400bps)…………………………… ¥ 49,000
●TOWNS VnetV1-1(通信ソフト)……………………………… ¥ 18,000
●HABITAT V2. 1L11(ビジュアル通信ソフト)…………………… ¥ 6,800
■定価合計………………………… ¥496,600▶クリエイト大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥27,500×12回	¥15,200×24回	¥10,800×36回

FM TOWNS

秋の夜長を満喫したいあなたに!もう、あなたは眠れないセットII

●FM TOWNS20F(モデル20F)¥323,000●FMT-DP531(トリニトロン使用ディスプレイ)¥89,800 ●FMT-KB105/206(テンキー付キーボード)¥30,000 ●闘神都市¥6,800 ●D・P・S Set2¥6,800 ●ルージュ¥6,800●アリスの館¥6,800 ●それゆけナンパくん¥7,800
■定価合計………………………………… ¥471,000▶ クリエイト大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥14,500×24回	¥10,300×36回	¥ 8,200×48回

FM R-CARD

新登場



●FMR-NBC1(MS-DOS内蔵)……¥238,000
▼
大特価¥168,000

クレジット均等払い(頭金なし)

¥15,400×12回	¥10,800×18回	¥ 8,300×24回

FM NoteBook

お買得 ビジネスセット



●FMR50NB1(FMR50NB1)¥238,000 ●MS-DOS¥9,800 ●MS-WORKS¥40,000
■定価合計…………………………………………… ¥287,800
▼
大特価¥184,800

クレジット均等払い(頭金なし)

¥17,000×12回	¥11,800×18回	¥ 9,100×24回

FM NoteBook (R-50NBX)

新登場



ついに出た!386SX(16MH)搭載
●FMR50NX1(FDDタイプ)
定価…………………… ¥258,000▶クリエイト特価
●FMR50NX5(20MBハードディスク内蔵)
定価…………………… ¥350,000▶クリエイト特価

FM R-CARD セット

ソフトクリエイト推奨

●FMR-CARD本体 ●FDD、プリンタアダプター ●3.5インチドライブ(2HD, 2DD) ●ドライブケーブル
▼
超目玉特価¥224,800

クレジット均等払い(頭金なし)

¥20,700×12回	¥14,400×18回	¥11,000×24回

Note Book厳選オプション

★FM50NMD311 (モデムカード2400) ………¥ 49,000▶大特価¥39,000
★FM50NXEM(拡張RAM1M)…………¥ 45,000▶大特価¥35,000
★FM50NEM1M(拡張RAMカード1MB)…… ¥ 80,000▶大特価¥64,000
★FM50NEM2M(拡張RAMカード2MB)…… ¥120,000▶大特価¥96,000
★FMPR-102G(熱転写プリンタ)……… ¥ 55,000▶大特価¥44,000
★JDS-512K(I/OデータSRAM512KB)… ¥ 32,000▶大特価¥25,000

ICメモリカードソフト(Note Book&R-CARD専用)

★FM OASYSV1.0(FMR-CARD用)……¥48,000▶大特価¥38,000
★FM OASYSV1.0(FMR-50NBX・NB1用)··¥48,000▶大特価¥38,000
★FM OASYSV1.0(FMR-50NBX・NB1用ゴシック体付)…¥60,000▶大特価¥48,000
★Lotus1-2-3 R2.2J(4word付)………¥98,000▶大特価¥68,000
★アシストパック(アシストワード/カルク/カード)……¥29,100▶大特価¥23,000
★Microsoft Works V2.1…………¥40,000▶大特価¥32,000
★F1 DATA BOX…………………¥32,000▶大特価¥25,000

TOWNS厳選ソフトコーナー(数に限りがあります。予約はお早目に!)

①FM-OASYS HD…… 定価¥61,000▶¥45,800
②FM-OASYS FD…… 定価¥55,000▶¥41,300
③Z' staff PRO TOWNS …… 定価¥58,000▶¥43,500
④F-BASIC386………… 定価¥25,000▶¥18,800
⑤386ASM TOOL……… 定価¥80,000▶¥60,000
⑥High C Compiler…… 定価¥40,000▶¥30,000
⑦F-BASIC386コンパイラ… 定価¥45,000▶¥33,800
⑧TOWNS PAINT……… 定価¥38,000▶¥28,500
⑨F1 DATA BOX……… 定価¥32,000▶¥24,000
⑩ロータス1-2-3 2.3J…… 定価¥98,000▶¥68,000
⑪TOWNS VNET……… 定価¥18,000▶¥13,500
⑫Agent NET………… 定価¥18,000▶¥13,500
⑬WORD LOOK……… 定価¥28,000▶¥21,000
⑭Z's staff トリホニー…… 定価¥39,800▶¥29,800
⑮MUSIC PRO TOWNS定価¥19,800▶¥15,800
⑯フリーウェアコレクションII…定価¥ 2,500▶¥ 2,500
⑰シャーロックホームズの探偵講座… 定価¥ 8,800▶¥ 6,600
⑱MS-windows Ver3.0……… 定価¥25,000▶¥18,700

ソフトクリエイト ビジネスソフト無料講習会(渋谷店のみ)

★ビジネスにFM-TOWNSを…とお考えのあなたに、ソフトクリエイトが強力バックアップ!!
毎週火曜日▶PCA会計・給与・商魂・商管
毎週水曜日▶TOP会計・財務・給与
毎週木曜日▶Lotus1-2-3・FM-OASYSなど
毎週金曜日▶ミルキーウェイ大番頭(財務会計)
●要予約!詳細はお電話にて。
●上記ソフト、オール25%引きで提供いたします。

大好評!リフレッシュセール

★お手持ちのパソコンを高価下取りして、最新型のFM-TOWNSに!
たとえば…FM TOWNSモデル2→FM TOWNS20F▶差額¥128,000
FM TOWNSモデル2F→FM TOWNS20F▶差額¥99,000

中古コーナー(売切れ御免!予約不可!)

●FM TOWNS2(中古)+●FMT-DP533+●FMT-KB105/206+●基本ソフト▶¥169,000
●FM TOWNS2F(中古)+●FMT-DP533+●FMT-KB105/206+●基本ソフト▶¥198,000
★他にもFMR、OASYSの中古品も取り扱っております。(詳細はTELにて!)

通販ご愛用の皆様へ!!

できるだけ当店の雰囲気をお伝えしようと心がけておりますが、当広告2ページ分ではとても紹介できません。可能なお客様は是非ともご来店ください。新しい情報、発見が必ずあるはずです。当店はTOWNSのNo.1コンサルティングショップです!

におまかせください。

FM·LAB

FM TOWNS 全国唯一の最有力販売店!!



■富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを!
■ビジネス・ゲームソフトのほとんど全てを!

展示!!特売!!即納!!

技術とサービスと信頼のFM-LAB

総額4万円以上お買上げの商品は全国(離島は限く)無料配送致します。

FM-TOWNSの全国無料出張修理致します!

ビッグ・プレゼント!

FM TOWNSセットでお買い上げのお客様にもれなく!

①フリーウェアコレクションⅢ
②キーボードカバー
③ブランクディスケット10枚

ソフトクリエイト伝言板

読まないとソンするよ!

★必見!! お手持ちのFM NOTEBOOKとFMR CARDがドッキング!
98リンク+コンピュータ直結ケーブル
(FM-CBL501)
定価………¥21,500▶大特価¥16,800

★本体セットでハードディスクをお買い上げのお客様は、ゲーム、ビジネスソフト、オール25%OFFで販売いたします。

★セット組のハード、ソフトの一部交換も可能です。お気軽にお問い合わせください。

★ソフトクリエイトではFM TOWNSの特徴を考え、ディスプレイはトリニトロン管使用のFMT-DP531をお奨めし、販売しております。FMT-DP533のセット組よりも¥18,000お高くなりますが、ご満足頂けるものと確信しております。

MODEM&マウス

●AIWA PV-M24B5‥¥39,800▶特価¥31,000
●FMT-MD302‥¥49,000▶特価¥34,800
●FMT-MD301‥¥49,000▶特価¥34,800
●PM1200F…¥21,000▶特価¥16,800
●PM2400F…¥59,000▶特価¥43,000
●FMT-MO103‥¥ 7,800▶特価¥ 6,600
(※FM TOWNS対応最新型マウス)
●FMMO-202…¥20,000▶特価¥ 7,800
(※FMR対応、FM TOWNSをFM-DOSで使用の際に必要です。)

HARD DISK

●HD-90T(システム サコム)
定価¥178,000▶大特価
●HD-45T(システム サコム)
定価¥180,000▶大特価

●TASK-130(FM Kit付)
定価………¥204,000▶特価¥149,000
●TASK-100(FM Kit付)
定価………¥174,000▶特価¥129,000

…………アクセスタイム19ms以下(CM付)…………

●キャラベル130MB(ケーブル付)
定価………¥211,000▶特価¥149,000
●キャラベル100MB(ケーブル付)
定価………¥172,000▶特価¥114,800
●キャラベル40MB(ケーブル付)(5台限り)
定価………¥116,000▶特価¥ 64,800

●DOWN TOWN
定価………¥118,000▶特価¥ 69,800

◆アイテックハードディスク(ケーブル込み)
(信頼性抜群、富士通ドライブ使用!ハードディスクもここまでお安くなりました。)

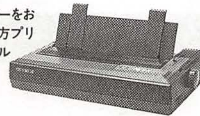
●80MBハードディスク(ケーブル込み)‥¥ 86,000
●180MBハードディスク………¥147,000
●130MBハードディスク………¥109,000

386WINDOWS Ver.3.0超お買得セット

●アイテック130MBハードディスク(富士通ドライブ使用)…………定価¥138,000
●I/O 2MB増設RAM….定価¥ 27,000
●386WINDOWS Ver3.0‥定価¥ 25,000
●MS-DOS基本ソフト…定価¥ 9,800
■定価合計…………¥199,800
▼
大特価¥153,000

PRINTER

●PR-35T(110ケタ・カラー)
定価………¥ 98,000▶特価¥ 73,000
●PR-40T(136ケタ・カラーオプション)
定価………¥120,000▶特価¥ 82,000
●PR-30T(110ケタ・モノクロ)
定価………¥ 89,000▶特価¥ 68,800
●FMPR-353G2
定価………¥ 98,000▶特価¥ 76,400
●FMPR-362G
定価………¥178,000▶特価¥138,000
●FMPR204B(80ケタ・カラー)
定価………¥ 80,000▶特価¥ 41,000



上記プリンターをお買い上げの方プリンターケーブル¥3,000

●PrintBoy·¥24,800▶特価¥ 9,800
●PrintBoyⅡ·¥29,800▶特価¥22,300
●Auto Boy(自動プリンタ切換器)
定価…………¥19,800▶特価¥16,800

FDD

●SD-35R (ケーフル込み)
定価¥138,000
▼
¥ 99,800



●SD-05R………¥60,000▶¥49,000
(ケーブル¥7,000)
●SD-03R(ケーブル込み)¥50,000▶¥41,000
●富士通純正ドライブ…¥50,000▶¥41,000
(ケーブル¥7,000)
●VERY 3.5インチドライブ(ケーブル込み)‥¥39,000

増設RAM

●1MB(HM-01T)
定価…………¥32,800▶特価¥26,200
●2MB(HM-02T)
定価…………¥59,800▶特価¥29,800
●I/Oデータ2MB(FJ-SIM32-2M・富士通チップ使用)
定価…………¥27,000▶特価¥22,800
●メルコ製2MB(OKIチップ使用)‥定価¥28,000
▼
特価¥23,800

その他厳選オプション

■ビデオカード
●FMT-412….¥40,000▶特価¥31,000
●FMT-411….¥35,000▶特価¥27,000

■MIDIカード
●FMT-401….¥35,000▶特価¥27,000
●FMT-402….¥35,000▶特価¥27,000

■SCSIカード
●FMT-121….¥30,000▶特価¥24,000
●ハードディスクセットの場合……¥22,000

■アンプスピーカシステム
●FMT-SP101
定価¥29,800
▼
特価¥23,800

■TVチューナーユニット
●FMT-TU101·¥39,800▶特価¥31,800

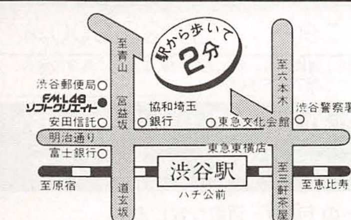
■I/O 拡張ユニット
●FMT-611….¥39,800▶特価¥31,800

■数値演算プロセッサ
●FMT-351‥¥120,000▶特価¥ 92,000
●FMT-352‥¥120,000▶特価¥ 92,000

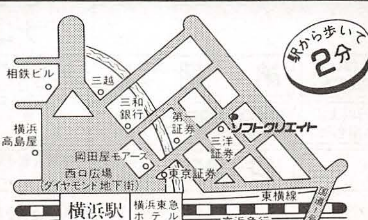
■ベクトル文字パターン
●B276Y110…¥39,800▶特価¥31,800

FM-TOWNS本年度販売実績No.1ショップ!ソフトクリエイト

★ご注文、お見積りFAX24時間受付! 03-3486-5314(渋谷店のみ)



〒150 東京都渋谷区渋谷1-12-7 三和渋谷ビル
▶振込銀行:太陽神戸三井銀行渋谷宮益坂支店
(株)ソフトクリエイト (普)No.5000340



〒221 横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F
振込銀行:三和銀行 横浜駅前支店(普)No.310852

●富士通パソコン専門ショップ

FM·LAB

ソフトクリエイト

渋谷店1階
営業時間AM.10:00〜PM.7:00
定休日▶日曜・祭日

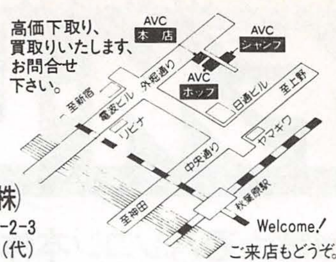
☎03-3486-0871(代)

横浜店 ☎045-314-4777(代)



AVCフタバ

☎03(3253)7661



AVCフタバ電機(株)
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-3253-7661(代)

今すぐ もよりの電話から	仙　台 022-264-3704	名古屋 052-452-3271	広　島 082-295-6873
札　幌 011-611-5104	新　潟 0252-75-4175	大　阪 06-311-3931	福　岡 092-481-2494

NEC PC-9801DA2

20MHzの386CPU搭載
サウンド機能標準装備

PC-9801DA2	¥448,000
XC-1498C II	¥108,000
標準価格合計	¥556,000
価　格	¥386,410

税込特価 ¥398,000
お支払例 ¥13,880×36回　¥10,950×48回

NEC PC-9801DS2

16MHzの386SX搭載
サウンド機能標準装備

PC-9801DS2	¥358,000
XC-1498C II	¥108,000
標準価格合計	¥466,000
価　格	¥318,450

税込特価 ¥328,000
お支払例 ¥11,440×36回　¥9,020×48回

NEC PC-9801DX2

12MHzの80286搭載
サウンド機能標準装備

PC-9801DX2	¥318,000
XC-1498C II	¥108,000
標準価格合計	¥426,000
価　格	¥254,360

税込特価 ¥262,000
お支払例 ¥9,100×36回　¥7,200×48回

NEC PC-9801UF

新開発のV30HL (16MHz)により従来機種より1.6倍の高速化

PC-9801UF	¥218,000
CU-14FD	¥ 84,800
標準価格合計	¥302,800
価　格	¥209,710

税込特価 ¥216,000
お支払例 ¥10,800×24回　¥7,530×36回

National FS-A1ST

従来のMSX2+の約10倍の処理速度になった16bitのMSX turbo R

※ディスククリーナープレゼント

特価　¥67,770

税込特価 ¥69,800
お支払例 ¥6,570×12回　¥3,480×24回

EPSON PC-286CLUB

PC-286C	¥168,000
CU-14FD	¥ 84,800
標準価格合計	¥252,800
特　価	¥177,680

税込特価 ¥183,000
※ゲームソフト(¥9,800)1本プレゼント!
お支払例 ¥9,120×24回　¥6,370×36回

EPSON PC-286VG

※ゲームソフト1本(9,800)プレゼント

PC-286VG	¥268,000
XC-1498C II	¥108,000
標準価格合計	¥376,000
価　格	¥230,100

税込特価 ¥237,000
お支払例 ¥8,270×36回　¥6,520×48回

EPSON PC-386VR

※ゲームソフト1本(9,800)プレゼント

PC-386VR	¥348,000
XC-1498C II	¥108,000
標準価格合計	¥456,000
価　格	¥271,850

税込特価 ¥280,000
お支払例 ¥9,770×36回　¥7,700×48回

展示処分セール

SHARP		
本体	標準価格 特価	
CZ-634C-TN	¥368,000→¥258,000	3台限り
CZ-644C-TN	¥518,000→¥363,000	2台限り
CZ-604C	¥348,000→¥218,000	5台限り
CZ-623C	¥498,000→¥314,000	1台限り
モニター		
CZ-605D-BK	¥115,000→¥ 78,000	2台限り
CZ-613D	¥135,000→¥ 94,000	4台限り
CZ-604D	¥ 94,800→¥ 67,000	3台限り
CZ-606D	¥ 79,800→¥ 58,000	2台限り
プリンター		
CZ-8PC5	¥ 96,800→¥ 69,800	2台限り
富士通		
本体	標準価格 特価	
FMTOWNS-20F	¥323,000→¥208,000	3台限り
FMTOWNS-40H	¥473,000→¥312,000	1台限り
FMTOWNS-80H	¥623,000→¥410,000	1台限り

富士通		
モニター	標準価格 特価	
FMT-DP531	¥ 89,800→¥ 67,000	2台限り
FMT-DP533	¥ 69,800→¥ 52,000	3台限り
プリンター		
FMPR-204B	¥ 80,000→¥ 48,000	3台限り
FMPR-353G	¥138,000→¥ 75,000	1台限り
FMPR-355G	¥235,000→¥148,000	1台限り
EPSON		
本体	標準価格 特価	
PC-386M-STD	¥328,000→¥218,000	2台限り
PC-286VG-STD	¥268,000→¥158,000	2台限り
PC-286C	¥168,000→¥118,000	1台限り
プリンター		
VP-1350PC	¥ 96,800→¥ 56,000	2台限り
AP-900PC	¥ 94,800→¥ 56,000	2台限り
HG-3000PC	¥198,000→¥ 98,000	1台限り
HG-4000PC	¥248,000→¥148,000	1台限り

※電源いれてない。
※不良が発生した場合、修理・交換致します。
※メーカー保証付。

中古パソコンコーナー

PC-9801RA21	¥260,000より
PC-9801RA2	¥240,000より
PC-9801RS21	¥230,000より
PC-9801RX21	¥170,000より
PC-9801RX2	¥150,000より
PC-9801VX21	¥140,000より
PC-9801VX2	¥130,000より
PC-9801UM21	¥110,000より
PC-9801DO	¥100,000より
PC-9801UV11	¥120,000より
PC-9801EX2	¥180,000より
PC-9801ES2	¥270,000より
PC-8801MC/2	¥ 68,000より
PC-8801シリーズ	¥ 15,000より
PC-386UR	¥160,000より
PC-386M	¥170,000より
PC-286VG	¥140,000より
PC-286C	¥100,000より
アナログモニター	¥ 28,000より

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納　期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1～2ヵ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

※ハード及びソフトの下取り、買取り致します。

買取 パソコン・ソフト 何でもOK！ 情報 どこよりも高く，早い。これが当社のモットーです。交換

これが当社自慢の買取金額（時価）です。尚、掲載はほんの一例ですので御注意下さい。

例えば

「かなり古い機種ですが、いくら位で売れるか？」
「地方に住んでいます。売る方法はありますか？」
「できれば早く、そして高く売りたいのですが？」

おまかせ下さい。

例えば

「現在持っているパソコンを最新型と交換したいのですが？」
「まだ、ローンが残っているのですが、買取交換は可能ですか？」
「捨ててしまうのは損な気がする。そんなパソコンでもいいのですか？」

おまかせ下さい。

PC-9801-RA21



¥270,000.-

PC-9801 DX2



¥180,000.-

PC-9801NSE



¥170,000.-

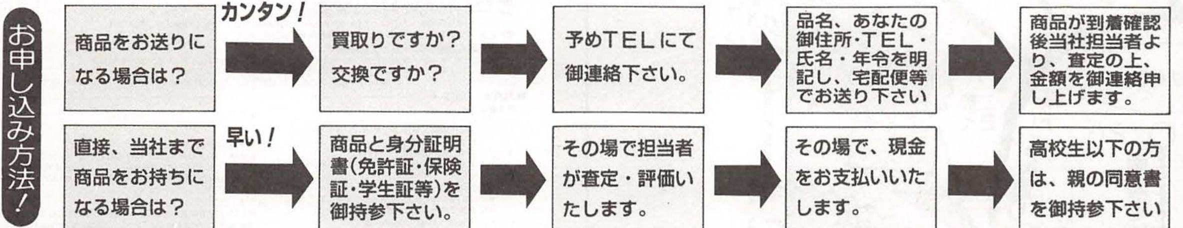
PC-386NW



¥180,000.-

★PC-9801シリーズ	
PC-9801DA2	¥280,000
PC-9801DS2	¥208,000
PC-9801RA2	¥235,000
PC-9801RS2	¥190,000
PC-9801RX2	¥170,000
PC-9801RX21	¥175,000
PC-9801RS21	¥200,000
PC-9801VX2	¥120,000
PC-9801VX21	¥135,000
PC-9801VM2	¥ 70,000
PC-9801VM21	¥110,000
PC-98DO	¥100,000
PC-98DO+	¥150,000
PC-9801EX2	¥160,000
PC-9801ES2	¥190,000
PC-9801CV21	¥150,000
PC-9801UV11	¥100,000
PC-9801UV21	¥ 99,000
PC-9801N	¥100,000
PC-9801NS	¥158,000
PC-9801NV	¥140,000
PC-9801LX2	¥150,000
PC-9801UF	¥138,000
PC-9801LV22	¥100,000
★PC286/386シリーズ	
PC-386G	¥220,000
PC-386VR-STD	¥170,000
PC-386V-STD	¥200,000
PC-386M-STD	¥180,000
PC-286VX-STD	¥140,000
PC-286VF-STD	¥130,000
PC-286VS-STD	¥145,000
PC-286X-STD	¥130,000
PC-286US-STD	¥110,000
PC-286Book	¥130,000
PC-286Book-L	¥200,000
PC-286C	¥ 95,000
★PC88シリーズ	
PC-8801FE	¥ 30,000
PC-8801FE2	¥ 34,000
PC-8801FA	¥ 20,000
PC-8801FH/30	¥ 18,000
PC-8801MC/2	¥ 40,000
★FM-TOWNSシリーズ	
TOWNS2H+DP532	¥250,000
TOWNS2F+DP531	¥148,000
TOWNS20F+DP533	¥180,000
TOWNS2+DP531	¥ 80,000
★X68000シリーズ	
SUPER/HDセット	¥300,000
EXPRTⅡ+613Dセット	¥210,000
EXPRTⅡ+605Dセット	¥180,000
PROⅡ+613Dセット	¥160,000
PRO+602Dセット	¥150,000
XV1+613Dセット	¥290,000
★NECモニター	
PC-TV455	¥ 60,000
PC-TV454	¥ 52,000
PC-TV353	¥ 42,000
PC-TV351	¥ 32,000
PC-KD882	¥ 45,000
PC-KD881	¥ 51,000
PC-KD854N	¥ 32,000
PC-KD853N	¥ 40,000
PC-KD854	¥ 30,000
PC-KD853	¥ 35,000
★モニター（その他）	
CU-21HD	¥ 70,000
CU-14TV	¥ 48,000
CU-14FD	¥ 31,000
CU-14AD	¥ 28,000
CU-14A4	¥ 26,000
CR-5000	¥ 49,000
CR-4000	¥ 39,000
XC-1498C	¥ 30,000
XC-1498CⅡ	¥ 35,000
CMT-A14H2	¥ 31,000
CMT-147L	¥ 29,000
CMT-147H	¥ 31,000
★NECプリンター	
PC-PR201X	¥ 95,000
PC-PR201J	¥ 85,000
PC-PR201B	¥ 45,000
PC-PR201GS	¥ 60,000
PC-PR150VH	¥ 44,000
PC-PR101GS	¥ 58,000
PC-PR101G	¥ 35,000
PC-PR101E2	¥ 38,000
PC-PR101TL3	¥ 32,000
PC-PR101TL2	¥ 24,000
PC-PR406HS	¥ 38,000
★EPSONプリンター	
HG-4000	¥100,000
HG-3000	¥ 65,000
HG-2550	¥ 50,000
VP-3000	¥ 55,000
VP-2050	¥ 50,000
VP-1600	¥ 60,000
VP-1500	¥ 50,000
VP-960	¥ 62,000
VP-950	¥ 59,000
AP-900	¥ 47,000
AP-850	¥ 40,000
AP-600	¥ 32,000
AP-550EX	¥ 28,000
★プリンター（その他）	
BJ-130J	¥ 62,000
BJ-10V	¥ 38,000
BJ-330J	¥100,000
BJ-300J	¥ 80,000
TX-24CL	¥ 20,000
TR-24CL	¥ 15,000
BR-2415	¥ 31,000
AR-2415	¥ 26,000
CZ-8PC3	¥ 15,000
CZ-8PC4	¥ 26,000
★周辺機器	
ハードディスク40M	¥ 50,000
ハードディスク80M	¥ 65,000
ハードディスク100M	¥ 75,000
外付5インチシングル	¥ 15,000
外付5インチダブル	¥ 28,000
外付3.5インチシングル	¥ 15,000
外付3.5インチダブル	¥ 28,000
EMSメモリ1M	¥ 10,000
EMSメモリ2M	¥ 15,000
EMSメモリ4M	¥ 29,000
EMSメモリ6M	¥ 39,000
モデム1200ボー	¥ 5,000
モデム2400ボー	¥ 20,000
モデム4800ボー	¥ 30,000
★ゲームソフト	
アマランス	¥ 2,800
イルミナ	¥ 1,500
イースⅢ	¥ 2,000
維新の嵐	¥ 3,000
インペリアルフォース	¥ 1,500
ウィザードリィV	¥ 4,000
ウルティマV	¥ 3,000
エクスタリアン	¥ 1,000
A列車で行こうⅢ	¥ 6,000
F-15ストライクイーグルⅡ	¥ 5,000
億万長者Ⅱ	¥ 2,500
黄金の羅針盤	¥ 4,000
ガンダムタクティカルオペレーション	¥ 3,500
ガンダムデザートオペレーション	¥ 3,500
銀河英雄伝説Ⅱ	¥ 3,500
機甲師団	¥ 3,500
クエストフォーグロリィー	¥ 3,000
グランプリサーカス	¥ 3,500
轟	¥ 4,000
サイレントサービス	¥ 4,000
サイレントメビウス	¥ 5,000
三国志Ⅱ	¥ 5,000
戦国	¥ 4,000
鋼鉄の騎士	¥ 2,500
ゾークⅠ	¥ 2,500
シムシティ	¥ 3,500
ダークレイスⅡ	¥ 4,000
大戦略Ⅲ90	¥ 4,500
提督の決断	¥ 4,500
天下統一	¥ 2,000
ダイナソア	¥ 3,000
バトル	¥ 4,000
ベストグレーベースボール	¥ 5,000
マジックキャンドル	¥ 4,000
マスターオブモンスターズⅡ	¥ 4,000
AVピインキィ	¥ 2,000
X指定	¥ 2,500
キャル2	¥ 2,500
SAP特殊行動警察	¥ 2,500
闘神都市	¥ 2,500
バトルスキンパニック	¥ 2,500
フォクシー2	¥ 2,500
ポッキィー2	¥ 2,500
星の砂物語	¥ 2,500
サナトス	¥ 2,000
ストリップルーレット	¥ 2,000
DPS・SG	¥ 2,000
ピュア2	¥ 2,000

☆全ての掲示プライスは変更がございます。（平成3年7月1日現在）



秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 26年の信用!!

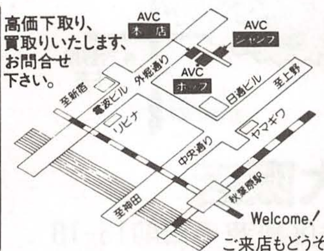
買取・交換は今スグ電話で！

AVCフタバ

☎03-3255-8630（代表）

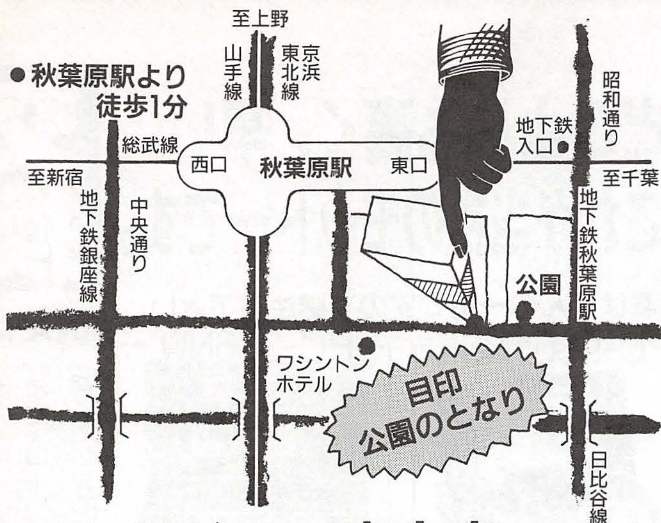
営業時間　AM10：30～PM6：30まで

〒101　東京都千代田区外神田3-2-3



専門家が教える「高く売るコツ」

☆商品についた手アカ等の汚れをキレイに落とす！
☆商品の箱、マニュアル、システムディスク、付属品も価値があるので、忘れないこと！
☆チャンスロスに気をつけよう！売り時は、売る時です。
☆より高く売るには、下取り交換が有利！
☆信頼のできる店を選ぶ！これがポイント。



アイ・ツー東京店

東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

03-3258-1198

お問い合わせは

☎大阪店 06-632-0012

☎東京店 03-3258-1198

買取りは

買取り専用

☎06-633-9812

特価情報TEL



●パソコン・ワープロ
06-633-9800

●新品ソフト
06-647-9810

㊙誌面では制約があって出せない情報満載!!

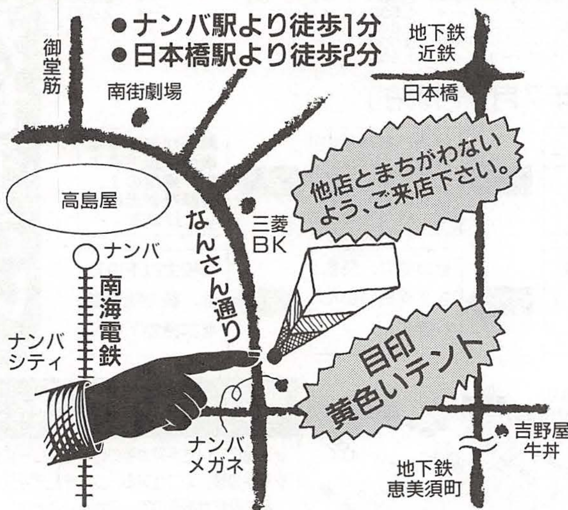
消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要

消費税不要・消費税不要・消費税不要・

決算 アイ・ツー在庫

パソコン(NEC・富士通・シャープ・EPSON・etc...)

消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要・消費税不要



アイ・ツー大阪店

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18

06-632-0012

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月（メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい／）

新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます／

■下取り、買い取り歓迎！

現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります／ 下取りの場合はさらに高価にて／

わずかな予算で新品に買い替えできます。（買取り専用Tel.06-633-9812）

■通販専用Tel.&FAX

西日本地区 Tel) 06-632-0012 FAX.) 06-641-2535

東日本地区 Tel)03-3258-1198 FAX.)03-3258-3686

＊Tel.受付時間 11:00～19:00 ＊FAX 24時間受付・必ずお名前、ご連絡先をご記入下さい。

専門スタッフがお問い合わせ、お申し込み、お見積お受けしております。

■全国配達（通販システム）万全体制！

忙しいあなたも、もう安心♥ 配達日（日・祝・祭もOK）指定可能　配達時間（午前・午後、夜間）指定可能

ゲームソフト2本までなら 本州・四国…¥700 北海道…¥1,000 沖縄…¥1,500

但し、ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方および離島の方は、お問い合せ下さい。

■お支払方法は

1 現金書留

大阪店へお申し込みの方は

〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 サカイビル1F

株アイ・ツー大阪店

東京店へお申し込みの方は

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

株アイ・ツー東京店

＊おつりのないようにご送金下さい。

＊ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。

＊切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

2 銀行振込 大阪店へお申し込みの方は

三和銀行 難波支店 普 3646352

東京店へお申し込みの方は

三和銀行 難波支店 普 3646378

＊ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。

＊お振込手数料はご負担願います。

3 郵便局よりの振込

郵便局口座 大阪4-104341 口座名義 株アイ・ツーへご送金下さい。

＊ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。＊お振込手数料はご負担願います。

振込用紙の裏面、備考欄にご注文商品名、お申し込み店名（東京店 or 大阪店）をご明記下さい。

4 代金引替システム

お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。

通販専用Tel.にお申し込み下さい。 送料と別途手数料が必要です。

5 アイ・ツーラクラククレジット

頭金不要、商品は今すぐお手元に／お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。

業界NO.1の低金利で本当にラクラク。

夏or冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。

手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35

年中無休



Information & Interface

株式会社アイ・ツー

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012

東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198

イタクの時代 遂に！始まる！

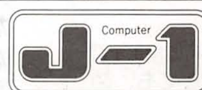
日本売買新聞

イタク登録料を大幅ダウン!!

イタク軍侵攻

中古パソコンショップ制圧

イタク軍J－1へ集結



コンピュータ **ジェイワン**
㈱ファクシミリ情報センタージェイワン事業部
営業時間 AM10:00～PM7:00 日曜定休・祭日営業
お問い合わせホットライン **03-3780-0099**

イタクってなんだ!?

8%だけ!! 儲けさせて下さい

買いたい人・売りたい人も君次第！すぐに登録しよう

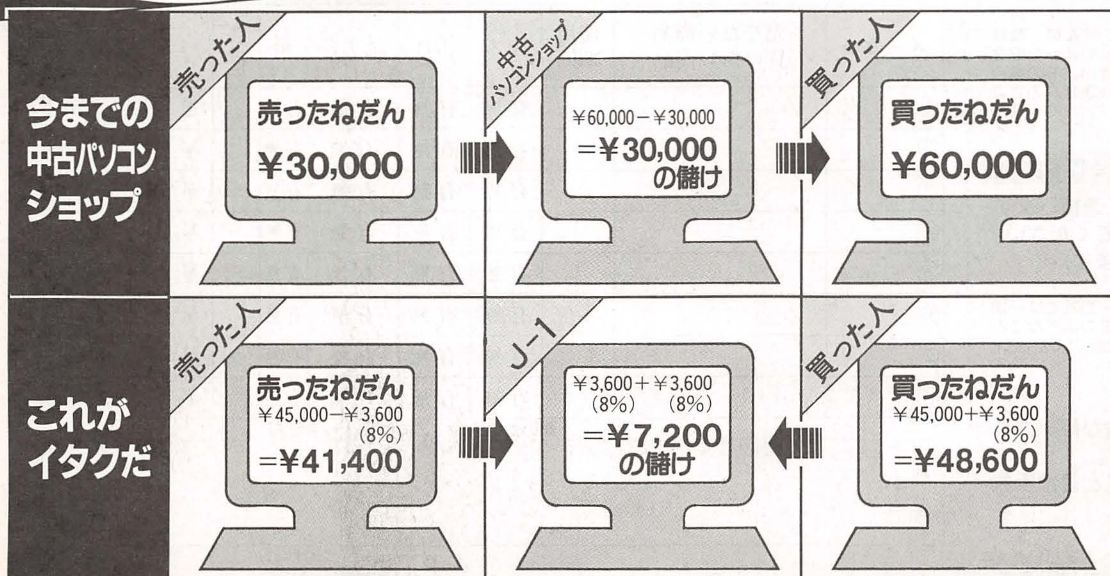
イタク（委託）とは「人にたのんで自分のかわりをしてもらうこと…」と辞書には書いてあります。つまり『Ｊ－１』のイタクシステムは、君が売りたい商品を君にかわって売ってあげるシステムなのです。そもそも今までの中古パソコンショップは安く買いとって、高く売ることしか考えていない。ほとんどの中古ショップは○○○○を売りたいというと「３万～５万円ですね。」なんて、すごい幅があるんです。だいたいこういうところは３万円でしか買い取りしないんです。値段もわからないまま、とりあえず商品を送ってみて、ずいぶん安くなってしまったという人も多いんじゃないかな。
その点、イタクなら値段を決めるのは自分自身だし、お互いの条件が合ってはじめて商品を送るから心配は全く無用です。

８％＝１２０％の安心！
『J－1』は、ただの中古パソコンショップではありません。中古パソコンのデータバンクなのです。ですから、登録した商品を買いたいという人がいれば、直接本人同士で売買してもけっこうです。ただ、その場合、「商品を送ったのにお金が送られて来ない。」とか、逆に「お金を送ったのに商品が届かない。」などといった問題が起こる可能性があるわけです。ですから、売りたい人は商品を、買いたい人は代金を、まず『Ｊ－１』に送ってもらい、両方がそろった時点で発送する。その代行手数料が８％というわけです。

◎君は知っているか！買取った品物が実際には、2倍から3倍で売られているのを

仕入原価表示販売

原価も儲けも全て教えます。



左の図を見て下さい。『Ｊ－１』のイタクで売った人は、今までの中古ショップの例で売った人より11,400円高く売れています。それにもかかわらず、『Ｊ－１』イタクで買った人は11,400円安く買うことに成功していますね。これが高く売れて安く買えるイタクのシステムなのです。
ポイントは今までの中古パソコンショップの買い取り金額（例30,000円と実際の販売金額（例60,000円）を研究して、ちょうどその平均（例45,000円）の値段をつけることです。わかるかな～？

多少時間と手間はかかっても、とにかく高く売りたいという人

たかーく売りたい方

希望のねだんで持って来なさい！

1 まず登録申込書を記入して下さい。

下記の登録申込書をしっかり書いて下さい。商品の種類（メーカー名・機種名）程度などは、できるだけくわしく！また、未成年の方は保護者（ほごしゃ）の名前も忘れずに！

2 希望のねだんを決めます。

1番むずかしいのが、ねだんのつけ方です。いくら高く売りたいと言っても、めちゃくちゃなねだんでは、いつまでたっても売れません。『ねだんのつけ方のコツ』を参考に！

3 売りたい商品の写真をとって下さい。

売りたい商品を全部ならべて1枚写真をとります。ケーブルやソフト・説明書など細かいものまで全部わかりやすくとってください。

4 登録申込書・登録料・写真を送って下さい。

登録申込書と写真を登録料1,000円（または切手1,000円分）といっしょに送って下さい。現金で送ってくれる人は現金書留で、切手で送ってくれる人は必ず封筒に入れて送って下さい。到着しだい、登録されます。

〈注意〉❶商品は『J−1』から連絡があるまで絶対に送らないでください。

❷故障している商品は登録できません。

❸希望価格を変更する場合、または、登録した商品を他の人に売ってしまった場合などはすぐにお電話ください。（その場合にも登録料はお返しいたしませんのでご注意ください。）

5 買い手が決まったら、商品を送って下さい。

買い手が決まったら、すぐに連絡しますから、商品を『J−1』へ送ってください。（送料はお客様の負担となります）

❹送中の破損等については、当社では一切責任は持てませんので、そのようなことがないようにきちんと梱包してください。

6 代金をお送り致します。

買い手から『J−1』へ入金が確認されしだい、代金をお送りします。
売買金額より代行手数料8％と書留手数料400円がマイナスされます。

❺代金は商品を『J−1』へお送りいただいてから、約2週間でお届けいたします。

値段のつけ方のコツ

売りたい人は、少しでも高く売りたい、そう思うのは当たり前！でも、君と同じ機種を売りたいと思っているのは君だけではないかも知れないぞ！めちゃくちゃなねだんをつけたのでは、まず売れない。なぜなら買いたい人は、少しでもやすく買いたいと思っているからだ。
そこで、すぐに、しかも高く売れるねだんのつけ方を伝授しよう。

❶まず、一般のパソコンショップに電話して、君が売りたいと思っている機種の買い取り金額を聞く。

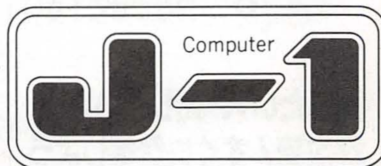
❷次にもう一度、電話して、君が売りたいと思っている機種の売価を聞いてみる。

❸『1』の買い取り金額と『2』の売価金額をたして、2で割りその平均を出す。それが君が売りたいと思っている機種の適正売価だ。

登録申込書送り先

よく読んでまちがえないように、ていねいに書いて下さい。
登録のときは絶対に商品を送らないで下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂1−19−12 並木ビル3F
コンピュータ ジェイワン
㈱ファクシミリ情報センター ジェイワン事業部
営業時間 AM10:00〜PM7:00 日曜定休・祭日営業
お問い合せは ホットライン 03-3780-0099



（キリトリ線）

イタク販売登録申込書

No.　　　Bマガ3

フリガナ 氏名	印	フリガナ 保護者	印
生年月日	年　月　日（　才）	連絡のとれる時間	〜
住所	〒　− 　都道府県	市区郡	
電話番号	− −	どちらかに○つけて下さい 1.買いたい 2.売りたい	

メーカー	売りたい商品 買いたい商品	使用期間	キズ	汚れ	説明書	箱	合計	希望価格
①			有無	有無	有無	有無		¥
②			有無	有無	有無	有無		¥
③			有無	有無	有無	有無		¥
④			有無	有無	有無	有無		¥
⑤			有無	有無	有無	有無		¥
⑥			有無	有無	有無	有無		¥
⑦			有無	有無	有無	有無		¥
⑧			有無	有無	有無	有無		¥

→ 買いたい人はここには記入しません ←

備考	

（キリトリ線）



どうだまいったか、これが原価だ!

安く安く買いたい方!

イタク品・中古品 登録・在庫情報!

イタク商品 Z だから安い!!

J-1ガールにご相談下さい **0990-3434-71**

●このダイヤルは有料です。始めにメッセージがありますので、ご確認の上御利用下さい(地域によって差があります)。●18才未満の方は、御両親の了解を得てから御利用下さい。(夜7時以降はテープによる情報案内です)

安く安く買いたい人も、前のページの、売りたい方の説明をよく読んで見て下さい。かしこい君なら、どうして『イタク』が安いのか、もうわかっちゃうよね。前のページの例で説明すると、あるパソコンをA君は売りたいと思っている。君はそのパソコンと同じ機種を買いたいと思っているとする。A君がパソコンショップに電話したら、買い取り金額が30,000円と言われた。ところが同じパソコンショップで君がそのパソコンを買おうとすると60,000円になるわけ!

安心の『J-1イタクシステム』

そこで、A君も君も半分ずつ歩み寄って45,000円で売買すれば、A君は15,000円高く売ることができるし、君は15,000円も安く買うことができるというわけ!でも、実際には、A君は君を知らないし、君もA君を知らないのだから、そんなことはできっこない。もしA君がそのパソコンを売りたいということを偶然君が知ることができたとしても、お金を送ったのにA君が商品を送ってくれないってこともありえる。

そこで『J-1』の登場となるわけだ。A君は45,000円でそのパソコンを売りたいという情報を『J-1』に登録してくる。『J-1』はその情報を君に提供する。君は代金を、A君は商品をまず『J-1』に送る。両方がそろったら、A君には代金が、君には商品が届くってわけだ。

『J-1』チェック

「送られてきた商品がこわれていた」なんてこともありえる。そこで希望者には、『J-1』がチェックをしてから発送する『J-1チェックサービス』が2,000円でうけられます。安心だね!

低金利クレジット取扱い 日本信販・オリックス・オリエント・シャープファイナンス・東総信 その他

買いたい人は

❶まず電話で希望の機種をきめます。

❷係員の指示に従って代金と手数料(8%)を現金書留で『J-1』に送ってください。
例えば10,000円の商品の場合は
10,000円+手数料800円(8%)
=10,800円
で10,800円を送ってください。

希望商品の在庫がない場合や価格等合わない場合は、前ページのイタク販売申込書にて買う人も登録できるようになりました。詳しくは、係員まで。

❸入金が確認され次第、商品をお送り致します。送料はお客様の負担となります。もし、先方からの商品が『J-1』に届かなかった場合には、代金はお返し致しますからご安心ください。(ただし、その場合は書留手数料がマイナスされます。)

❹商品が到着したら、すぐに動作チェックをして、3日以内に必ずお電話ください。

No.1対応 J-1ガールがやさしく応対!



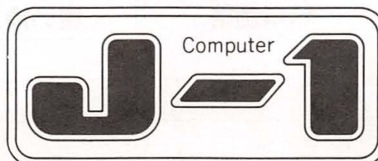
新品も全メーカーどこよりも安い!

商品名	定価	販売価格	商品名	定価	販売価格
NEC PC9801DX2(U2)	318,000	198,000	富士通 FM-TOWNS20F+KB105+DP531	442,800	~~338,000~~
PC9801DA2(U2)	448,000	298,000	FM-TOWNS40H+KB105+DP531	592,800	~~458,000~~
PC9801DS2(U2)	358,000	258,000	ディスプレイ PC-KD854N	84,800	44,000
PC9801UR20	348,000	253,000	PC-KD881	118,000	85,000
PC9801UR/UF	218,000	165,000	PC-TV454	128,300	79,800
PC9801NS/E40	418,000	331,000	CZ607D-TN	99,800	74,800
PC9801NS/E	278,000	220,000	CZ614D-TN	135,000	101,800
PC9801NV	248,000	178,000	ハードディスク AV050HC(ワンボード50MB)	108,000	79,800
EPSON PC386GS-STD	398,000	315,000	HC100ES	138,000	109,000
PC386GE-STD	298,000	235,000	STATION-GT100(I/F付)	198,000	138,000
PC386BOOK-L	378,000	298,000	漢字プリンタ PC-PR201/60	135,000	96,500
PC386NOTE-W(2FDD)	278,000	220,000	AP300	59,800	47,800
PC286VG-STD	268,000	169,000	VP300	69,800	55,000
SHARP CZ634C-TN	368,000	~~295,000~~	VP2600PC	145,000	110,000
CZ644C-TN	518,000	~~415,000~~	VP1600PC	125,000	93,500
CZ604C-TN	348,000	~~258,000~~	LP3000(トナー、ケーブル付)	283,000	218,000
APPLE MAC CLASSIC HD40	298,000	223,500	LBP-A404(LIPSII+、201H)	295,000	229,000

※送料1個につき¥1,100(北海道・沖縄・離島除く)　　クレジット1回～84回払いまでOK!

ショールームにて「イタク商品カタログ」をごらんいただけます。

〒150 東京都渋谷区道玄坂1-19-12 並木ビル3F
コンピュータ ジェイワン
㈱ファクシミリ情報センター ジェイワン事業部
営業時間 AM10:00～PM7:00 日曜定休・祭日営業
お問い合せは ホットライン 03-3780-0099





時は金なり！という方
高額買取・下取もOK

イタクをしたいが、時間がない！

イタクをしたいが時間がない！　新製品への買い換えで急いでいる！という方もご安心ください。『イタク』ほど高くはないけれど、他店には絶対負けない高額で、買い取りも下取りも致します。
まずは、お電話ください！



業界最高買取!!
どんどん送って下さい

買取　下取　ホットライン ☎ 03-3780-0099

1 お近くの方は『J－1』へお持ちください！

お近くの方は、『J－1』へ商品をお持ちください！　その場で現金にて対応させていただきます。
お持ち込みの際は、身分証明書（学生証・運転免許証など）と印鑑を忘れずにお持ちください。ない場合には、その場で現金をお渡しできない場合がございます。

2 持ち込みできない方は『J－1』へ特急発送！

『J－1』へ持ち込みできない方は、宅急便などで送ってください。（送料はお客様の負担となります）到着次第、商品をチェックし、約2日～3日で査定金額を電話で連絡いたします。金額の折り合いがつかない場合には、お送りいただきました商品はすぐにお返しいたしますので安心してお送りください。

《注　意》
1.持ち込みの人も、送る人も下記の申込書をしっかり記入してお持ちいただくか、一緒に送ってください。
2.商品を送っていただく場合、または価格の折り合いがつかず商品をお返しする場合の送料はすべてお客様の負担となります。また、運搬時の破損等については、当社では一切責任を持てませんので、こわれないようしっかり梱包してください。
3.代金をお送りする場合の書留手数料または振込手数料はお客様の負担となります。

SONY MSX

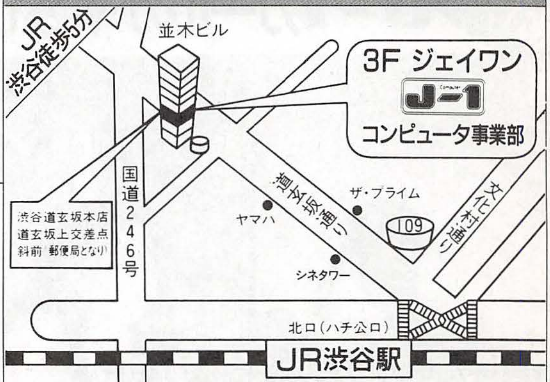


求む！X68000シリーズ
PC-9801シリーズその他
各社モニター即買取り

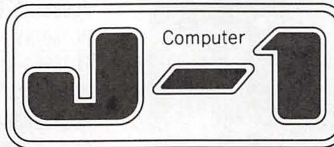
ソフトも大量買取り

大幅アップ即金で買取致します

売りたい方も買換えの方もまずお電話ください！



〒150 東京都渋谷区道玄坂1－19－12 並木ビル3F
コンピュータ **ジェイワン**
㈱ファクシミリ情報センター　ジェイワン事業部
営業時間 AM10:00～PM7:00 日曜定休・祭日営業
お問い合せは ホットライン **03-3780-0099**



（キリトリ線）

◎買取り
◎下取り　申込書（どちらかに○をつけてください）

No.　　　　　　Bマガ3

名前（フリガナ）		才
住所	〒	
電話番号		
保護者名（フリガナ）	印	連絡のとれる時間　：　～　：

買取りの人	売りたい機種	メーカー	希望価格
			￥
			￥
			￥

下取りの人	下取り機種	メーカー	希望価格	買い換え機種	新品を希望か中古を希望か	メーカー	希望価格
			￥		新・中		￥
			￥		新・中		￥
			￥		新・中		￥

ラストのページ Computer J-1 ハード販売のコーナー

新品、中古とも安く安く売ります!

お電話1本 カンタン 申し込み

掲載されていない商品もお問い合せ下さい 8/3現在の価格です



全国どこでもお電話一本即お届け月々2000円よりクレジットOK!

NEC PC-9801DX2セット

NEC純正セット
PC9801DX2(本体)
PC-KD854N(モニター)

回数	初回	2回~
12	¥22,776	¥22,200
36	¥11,292	¥ 8,400
84	¥ 5,420	¥ 4,700

〆402,800円
現金特価¥240,000

EPSON PC-386GEセット

P.C386GE2/5(本体)
PC-KD854N(モニター)

回数	初回	2回~
12	¥25,385	¥25,300
36	¥11,269	¥ 9,600
84	¥10,004	¥ 5,300

〆382,800円
現金特価¥273,000

SHARP X68000XVIセット

販売強化商品にて特に安くします。

CZ-634C(本体)
CZ-606D(モニター)

回数	初回	2回~
12	¥32,915	¥32,200
36	¥15,673	¥12,200
84	¥ 9,104	¥ 6,800

〆447,800円
現金特価¥お電話にて

FUJITSU FM-TOWNSセット

どこよりも安い!

FM-TOWNS20F(本体)
FMT-DP533(モニター)
FMT-KB105(キーボード)

回数	初回	2回~
12	¥26,572	¥25,900
36	¥13,174	¥ 9,800
84	¥13,240	¥ 5,400

〆422,800円
現金特価~~¥298,000~~

新品コーナー どこよりも安く万全サポート

取扱いメーカー NEC EPSON SHARP FUJITSU Apple

カンタン低金利クレジット1回~84回迄月々2,000円よりOK

パソコン本体	現金特価
PC9801DS2/U2	¥258,000
PC9801UF	¥165,000
PC9801UR	¥165,000
PC9801UR20	¥252,000
PC98DO+	¥198,000
PC-H98S(FDDモデル)	¥398,000
PC9801NS/E	¥220,000
PC9801NS/E20	¥298,000
PC9801NS/E40	¥334,000
PC386GS2/5	¥308,000
PC386GE2/5	¥229,000
PC386NW2	¥220,000
PC386NW1A	¥298,000
PC386NW1B	¥334,000
X68000XVI	¥大特価
X68000XVI-HD	¥大特価
X68000PROⅡ	¥大特価
テラドライブモデル1セット	¥182,000
MAC CLASSIC HD40	¥223,000
MAC LC HD40セット	¥395,000
MAC ⅡSI HD40セット	¥674,000

プリンタ	
PC-PR201/45	¥ 65,000
PC-PR201/60	¥ 98,000
PC-PR201/60A	¥108,000
PC-PR1000	¥208,000
AP300	¥ 46,000
VP300	¥ 53,800
VP870PC	¥106,000
VP1700PC	¥129,000
VP2600PC	¥110,000
LP3000(トナー付)	¥218,000
BJ10V	¥ 59,800
LBP-A404	¥229,000
LBP-B406S	¥398,000

ディスプレイ	
PC-KD854N	¥ 44,000
PC-KD881	¥ 79,800
PC-KD882	¥ 65,000
PC-TV454	¥ 79,800
PC-TV455	¥ 89,800
CZ607D	¥ 79,000
CZ614D	¥108,000
CU21HD	¥115,000

ハードディスク	
AV050HC	¥ 79,800
TRUST-IN40S	¥ 73,500
LHD-S100H	¥129,000
STATION80SⅡ	¥108,000
HC100ES	¥118,000

モデム	
MD24FB5V	¥ 29,800
PV-A24B5	¥ 29,800
PV-M24B5	¥ 29,800

ラムボード	
EDA2000	¥ 26,800
MDA4000	¥ 38,400
EMJ2000L	¥ 26,800
EMJ4000L	¥ 46,000

中古コーナー ジェイワンは程度を重視!専門のスタッフが完全チェック!だから安心です!!

限定数 NEC PC-9801RX2

回数	初回	2回~
12	¥16,383	¥15,500
36	¥ 7,204	¥ 5,900
84	¥11,264	¥ 3,200

〆398,000円
現金特価¥168,000

限定数 NEC PC-9801DA2

回数	初回	2回~
12	¥27,771	¥26,600
36	¥12,850	¥10,100
84	¥ 9,824	¥ 5,600

〆448,000円
現金特価¥288,000

限定数 NEC PC-8801MH

回数	初回	2回~
3	¥12,780	¥12,600
6	¥ 6,717	¥ 6,400
12	¥ 3,523	¥ 3,300

〆198,000円
現金特価¥ 35,800

限定数 NEC PC-8801MC2

回数	初回	2回~
6	¥11,173	¥10,700
12	¥ 6,021	¥ 5,500
20	¥ 3,717	¥ 3,500

〆198,000円
現金特価¥ 59,800

限定数 NEC PC-9801DX2

回数	初回	2回~
12	¥17,731	¥17,400
36	¥ 8,145	¥ 6,600
84	¥11,024	¥ 3,600

〆318,000円
現金特価¥188,000

限定数 NEC PC-9801VM2

回数	初回	2回~
12	¥ 9,817	¥ 9,200
24	¥ 6,541	¥ 4,900
42	¥ 4,476	¥ 3,100

〆415,000円
現金特価¥ 99,800

限定数 NEC PC-PR201B

シートフィーダー付

回数	初回	2回~
6	¥12,988	¥12,500
12	¥ 7,245	¥ 6,400
24	¥ 5,197	¥ 3,400

〆129,500円
現金特価¥ 69,800

限定数 EPSON PC-286LE-H20

回数	初回	2回~
12	¥15,159	¥14,600
36	¥ 8,483	¥ 5,500
84	¥11,384	¥ 3,000

〆503,000円
現金特価¥158,000

〈中古価格表〉

在庫、価格等 毎日変動致しますので必ず御確認下さい(8/8現在)

パソコン本体		現金特価
NEC	PC9801N	¥115,000
	PC9801RA21	¥275,000
	PC9801VX2	¥138,000
	PC9801VX21	¥145,000
	PC9801VM11	¥129,000
	PC98DO	¥128,000
NEC	PC98DO+	¥178,000
	PC9801UV21	¥105,000
	PC8801FA	¥ 39,800
	PC8801MA	¥ 45,800
EPSON	PC286VG-STD	¥158,000
	PC286LS-H20	¥248,000
	PC386V-STD	¥248,000
SHARP	CZ601C	¥148,000
	CZ652C	¥145,000

ディスプレイ		
NEC	PC-KD854	¥ 39,800
	PC-KD854N	¥ 41,000
SHARP	CZ601D	¥ 65,800
	CZ603D	¥ 47,800

プリンタ		
NEC	PC-PR201G	¥ 65,800
	PC-PR150V	¥ 45,800
EPSON	AP600PC	¥ 41,800

ハードディスク		
緑電子	LE40MK2	¥ 49,800
日本テクサ	TRUST-IN40S	¥ 69,800

Computer J-1

本社受付ホットライン 03(3780)0099

ファックスでのお問い合わせ 03(3780)0889

〒150 東京都渋谷区道玄坂1-19-12 並木ビル3F

営業時間 AM10:00~PM7:00 日曜定休 祭日営業

㈱ファクシミリ情報センター ジェイワン事業部

●現金書留・銀行振込をご利用頂く場合、在庫を御確認下さい。

〈振込先〉
協和埼玉銀行 普通487045
㈱ファクシミリ情報センター宛

※1回、3回、6回、10回までローン手数料、金利0(ゼロ)サービス中!!

※⊘とあるのはメーカー希望小売価格です。
他は自店旧価格からの割引です。
※消費税は現金の場合のみ内税です。



パソコンのイシダ
札幌店 (011)241-4608
FM-LAB釧路 (0154)22-4408
帯広店 (0155)23-1050

FM-TOWNSプレゼントセール中!

モデル20F基本セット
- ●FM TOWNS20F (モデム20F本体) 323,000円
- ●FMT-DP533 (ディスプレイ・チルト台付) 69,800円
- ●FMT-KB105/205 (テンキー付・キーボード) 30,000円

■定価合計 422,800円



特価 299,000円

◆1～4のうちいずれか1つプレゼント!!


プレゼント!!

1. TOWNSハイパー絵本 メルヒェン図書館、グリム童話 ①赤ずきん ②ブレーメンの音楽隊 ③オオカミと七ひきの子やぎ ④いばら姫 ⑤日本昔ばなし
2. 日本語MS-DOS ver3.1 アシストワード又はカルク
3. ①NHK基礎英語 学習の要点(上) ②シャーロックホームズの探偵講座
4. 他の20,000円相当のSOFT又はサプライ品

ホットニュース!!只今、高価格で、下取セール実施中。どんな商品でも下取りします。
下取り担当 でんのうセールスマンまで (0154)22-4408 FM-LAB釧路

FM TOWNS80H標準セット

- ●FM-TOWNSモデム40H(本体)……⊘473,000円
- ●カラーディスプレイFMT-DP531……⊘ 89,800円
- ●キーボードFMT-KB105/205……⊘ 30,000円

合計 ⊘592,800円

(HD版FM-OASYS ⊘58,000円を プレゼント)

特価 479,900円

FM TOWNS80H標準セット

- ●FM TOWNSモデム80H(本体)……⊘623,000円
- ●カラーディスプレイFMT-DP531……⊘ 89,800円
- ●キーボードFMT-KB105/205……⊘ 30,000円

合計 ⊘742,800円

(HD版FM-OASYS ⊘58,000円を プレゼント)

特価 599,000円

●EPSON286&386特価。

1. **PC-286BOOK** (⊘258,000円 SET(20台限り)) **168,000円**

2. PC-286VG/STD ⊘268,000円
カラーディスプレイPC KD854N ⊘84,800円
プリンタブラザーM1724P ⊘95,000円
合計 ⊘447,800円
3点でイシダ特価 **259,000円**

3. PC-CLUB(PC-286C) ⊘168,000円
ディスプレイPC-KD854N ⊘84,800円
⊘252,800円
NEC・日本語MS-DOS ve3.3C 基本Set プレゼント
イシダ特価 **169,800円**

4. PC-386M/STD ⊘328,000円
PC-KD854N ⊘ 84,800円
VP-1350PC ⊘ 96,800円
合計 ⊘509,600円
イシダ特価 **333,300円**

5. PC386VR/STD ⊘348,000円
PC-KD854N ⊘ 84,800円
VP-1350PC ⊘ 96,800円
合計 ⊘529,600円
イシダ特価 **315,000円**

ノート型パソコン特価!!

- ●PC-386NW ⊘278,000円 イシダ特価 **235,000円**
- ●PC-386NW1A ⊘378,000円 イシダ特価 **319,800円**
- ●PC-386NW1B ⊘418,000円 イシダ特価 **353,700円**
- ●PC-386NAST ⊘268,000円 イシダ特価 **199,000円**
- ●PC-386BL/ST ⊘378,000円 イシダ特価 **319,800円**

NECノート特価 即納

- ●PC-9801ns/E ⊘278,000円 **208,500円**
- ●PC-9801ns/E20 ⊘378,000円 **283,500円**
- ●PC-9801ns/E40 ⊘418,000円 **313,500円**

EPSON・その他プリンター特価!!

- ●HG-4000PC ⊘198,000円 イシダ特価 **149,000円**
- ●VP-2600PC ⊘145,000円 イシダ特価 **89,800円**
- ●VP-1600PC ⊘125,000円 イシダ特価 **79,800円**
- ●VP-300 ⊘ 69,800円 イシダ特価 **56,000円**
- ●AP-300 ⊘ 59,800円 イシダ特価 **46,000円**
- ●VP-1350PC ⊘ 96,800円 イシダ特価 **59,800円**
- ●ブラザーM-1924P ⊘148,000円 イシダ特価 **65,800円**



- ●ブラザーM-1724P ⊘95,000円 イシダ特価 **49,800円**
- ●ブラザーM-1224Pa ⊘74,800円 イシダ特価 **39,800円**

FM TOWNSモデル20ホームビジネスセット

- ●FM TOWNSモデル20F(本体)……⊘323,000円
- ●カラーCRT FMT-DP533……⊘ 69,800円
- ●キーボードFMT-KB105/205……⊘ 30,000円
- ●MS-DOS ver3.1……⊘ 18,000円
- ●TOWNS用縦型パソコンラックDS-31……⊘ 29,800円
- ●日本語ワープロアシストワード……⊘ 9,700円
- ●統合型表計算ソフトアシストカルク……⊘ 9,700円
- ●136桁漢字プリンターFMPR-353G……⊘ 138,000円
- ●プリンターケーブルFM-60-711……⊘ 6,800円

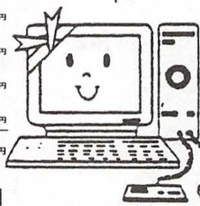
合計 ⊘634,800円

特価 398,000円

宮沢りえ!! テレカプレゼント
イシダのマスコット でんのうくん1号

FM TOWNSならではの MS-WINDOW ver3.0 特価Set

でんのう君より一言!! 640×480ドット表示(米国仕様と同一) 256色モードに標準対応。複数のMS-DOSアプリケーションを切り換えて利用(386エンハンスモード)



1. FM-TOWNS-20F(本体) ⊘323,000円
2. メルコ、2MB、RAM、XMT-2000L ⊘ 28,000円
3. アイテック80MBハードディスクTX-80 ⊘108,000円
4. FM-TOWNS用 MS-WINDOWS ver3.0 ⊘ 9,800円
5. TOWNS用、MS-DOS ver3.1基本set ⊘ 9,800円
6. カラーディスプレイFMT DP531 ⊘ 89,800円
7. 136桁カラー対応プリンタ、シティライタ PR-40T ⊘120,000円
8. プリンター用カラーユニットPR403T ⊘ 8,000円
9. プリンターケーブルFM60-711 ⊘ 6,800円
10. TOWNS用縦型パソコンラックDS-7 ⊘ 29,800円

合計748,200円 **特価 529,000円**

イシダのでんのうくんより 特別プレゼント
1. 3.5インチFD×30枚
2. FDケース40枚入×1個
3. マウスマット×1枚
4. B4、500枚入上質紙×1
5. 宮沢りえ、テレカプレゼント×1枚
6. テンキー付キーボード×1
7. TOWNS用プレミアムグッズ
8. TOWNSオーナズCARD

OASYS特価!!

オアシス30LXII	⊘188,000円	~~118,000円~~
オアシス30MX	⊘148,000円	~~84,000円~~
オアシス30AXII	⊘228,000円	~~188,000円~~
オアシス30SXII	⊘198,000円	~~168,000円~~
オアシス30LS	⊘158,000円	~~113,000円~~
オアシス30ADEX	⊘168,000円	~~148,000円~~
オアシス30AD	⊘158,000円	~~102,000円~~
オアシスポケット	⊘128,000円	~~115,000円~~
オアシス30LXIII	⊘188,000円	~~168,000円~~
オアシス30AXCD	⊘278,000円	~~258,000円~~

EPSON新製品特価!32ビット本格PC!

- ●PC-386GE5/2(5&3.5int) ⊘298,000円
- ●PC-KD854N(ディスプレイ) ⊘ 84,800円
- ●VP-1600PC(速さと操作性プリンター) ⊘ 125,000円

合計 ⊘507,800円

特価 396,600円

他GS3機種も特価!!
1. PC-386GE5B/FDD、5インチ×2+SCS1、40MB ⊘428,000円 特価 **349,000円**
2. PC-386GE2B/FDD3.5インチ×2+HD40MB ⊘428,000円 特価 **349,000円**
3. PC-386GE3/FDD3.5インチ×2+5インチ1ドライブ ⊘323,000円 特価 **263,600円**

- ※200カウントマウス ⊘7,800円
- ※マウスマット ⊘1,800円
- ※NEC MS-DOS ⊘9,800円

3点プレゼント!

EPSON新製品特価!32ビット超本格PC!!

- ●PC-386GS5/2(5&3.5int) ⊘398,000円
- ●XC-1498CII(三菱0.28㎜ディスプレイ) ⊘ 107,000円
- ●VP-2600PC(カラードットプリンター) ⊘ 145,000円

合計 ⊘650,000円

特価 498,000円

他GS3機種も特価!!
1. PC-386GS5E/FDD5インチ×2プラスSCSI、100MB ⊘598,000円 特価 **488,000円**
2. PC-386GS2E/FDD3.5インチ×2プラスSCSI、100MB ⊘598,000円 特価 **488,000円**
3. PC-386GS3/FDD3.5インチ×2プラス5インチ1ドライブ ⊘423,000円 特価 **345,600円**

- ※200カウントマウス ⊘7,800円
- ※マウスマット ⊘1,800円
- ※NEC MS-DOS ⊘9,800円
- ※パソコンラック(縦型4段) ⊘29,800円

5点プレゼント!

EPSON386M特価!!

- ●PC-386M(3.5インチFD)……⊘328,000円
- ●XC-1498CII(三菱)0.28㎜……⊘ 107,000円

合計 ⊘435,000円

136桁プリンターサービス中!! ブラザー1724P ⊘96,800円

特価 278,000円

■お問い合せは、お近くの下記SHOPへ

お問い合せは **パソコンのイシダ本店**
釧路(0154)25-6168
パソコンのイシダ本店 釧路市堀川町2-32

第一支店 釧路(0154)22-4408
FM-LAB釧路
釧路市旭町30-12(尾崎ビル)

第二支店 釧路(0154)22-4437
EPSONテクニカルSHOP釧路
釧路市旭町30-12(尾崎ビル1F)

第三支店 札幌市(011)241-4608
パソコンのイシダ札幌
札幌市中央区南2西1-7(壱丁目ビル3F)

第四支店 帯広(0155)23-1050
パソコンのイシダ帯広
帯広市西2南11-9(野村ビル6F)

NEC
PC-9801DA2
NEC 純正2MB RAMプレゼント
¥268,000

NEC
PC-9801DA/U2
¥267,000

NEC
PC-9801UF, UR
¥139,000

エプソン
PC-286C-STD
PC CLUB
¥115,000

エプソン
PC-386GE2/5
¥205,000

SHAPP
CZ-634C
特価TEL下さい!!
CZ-644C
特価TEL下さい!!

NEC
PC-9801NS/E
¥203,000

エプソン
PC-386BOOK-L 限定
¥248,000

NEC
PC-9801DS/U2
¥245,000

NEC
PC-9801DS2
¥243,000

☆今月の特価品☆
- 80387DX-20 ……特価¥40,000
- 80487SX-16-20 ……特価¥87,000
- 80387DX-33 ……特価¥49,000
- 80387SX-16 ……特価¥34,000

エプソン
PC-286VG-STD
¥148,000

エプソン
PC-386GS2/5
¥275,000

SHAPP
CZ-623C
特価TEL下さい!!
CZ-604C
特価TEL下さい!!

NEC
PC-9801NS/E20
¥265,000

エプソン
PC-386NW2 限定
特価¥189,000

NEC
PC-9801DX2
¥193,000

NEC
PC-9801DX/U2
¥192,000

NEC
PC-9801UR-20
¥229,000

エプソン
PC-386M-STD
¥198,000

エプソン
PC-386G-STD
¥545,000

SHAPP
CZ-653C
特価TEL下さい!!
CZ-663C
特価TEL下さい!!

NEC
PC-9801NS/E40
¥298,000

PC-386NW1A
特価¥278,000

PC-386NW1B
特価¥305,000

本体＋モニターセットの場合大特価TEL下さい。 ※掲載の価格は変動がありますので、まずはお電話にてご確認下さい。

OAB オーエーブレイン

☎&FAX 03-5688-3621
〒110 東京都台東区台東1-28-4
●オフコンからパソコンまで幅広〜い品揃え。おまかせあれ!!

価格に自信有り!! 全国通販
もし! 他店より高い場合は、TEL下さい!!

★全商品保証書付。専門のアドバイザーがお客様のニーズに親切に対応します。
★初期不良・輸送トラブル等に迅速に対応し、即交換させていただきます。
★送料は、着払いになります。
●ご注文、お問合せは……毎日午前10時から午後8時まで
●下取・買取は電話で見積りしております。責任を持って下取りさせて頂きます。
●商品のお届けは……入金確認後、即日発送致します。

通信販売によるご購入方法(お電話でお申し込み下さい。)

現金一括払い	振込先	クレジット
銀行振込：電信扱いにてお振込下さい。手数料はお客様負担となります。 現金書留：住所、氏名、電話番号、商品名、使用機種、メディア等をお書き添えのうえ、現金書留にて当社までお送り下さい。	●第一勧業銀行　御徒町支店 (普)1376679　オーエーブレイン ●朝日信用金庫　本店 (普)334833　オーエーブレイン	専用のお申し込み用紙をお送り致しますので、必要事項をご記入・捺印のうえ、ご返送下さい。 ※未成年者の方は、保護者のご承認を受けてからお申し込み下さい。

★クレジットは1〜60回払いで月々5,000円よりご自由に設定できます。

ロジテック
LHD-S100H
特価¥108,000
- LHD-S100N ……特価¥107,000
- LHD-S40N ……特価¥75,800
- SHD-40 ……特価¥62,000
- SHD-80 ……特価¥88,900

緑電子
横浜(Y-100)
特価¥105,000
- PROFESSORS90 ……特価¥108,000
- Little E40MKII ……特価¥52,800
- Little-E80 ……特価¥86,000
- BLT-N40 ……特価¥67,800
- Y-040 ……特価¥83,000

ITEC
- DH-130 ……特価¥1?8,000
- DH-180 ……特価¥137,000
- DD-130 ……特価¥106,000
- DD-180 ……特価¥135,000

☆特価HDD☆
①内蔵 TR-81F ……特価¥65,000
②外付 CRC-SA40 ……特価¥51,000
③外付 CRC-SC130A ……特価¥105,000
④中古外付 SCSI NEC HD040(ケーブル付) 台数限定 ……特価¥35,000

テクサ
STATION-180SII
特価¥132,000
ST-GT100 ……特価¥114,000
TRUST-80SII ……特価¥84,000
TRUST-EX80SII ……特価¥85,000
TRUST-EX180SII ……特価¥128,000
TRUST-40T ……特価¥59,000
TRUST-NE40 ……特価¥67,800
CARRY PAC20 ……特価¥63,000

コニック
PCH-A130C
特価¥97,000
- AW-8SCXU ……特価¥85,000
- AW-80XGU ……特価¥102,000
- PCH-R 90C ……特価¥91,000
- R100C ……特価¥92,800
- R170C ……特価¥135,000
- A 80C ……特価¥81,500
- A100C ……特価¥93,000
- A130C ……特価¥97,000

ICM
HC-135ES
特価¥131,000
- HC-40＋IF-2750 ……特価¥77,500
- HC-100ES＋IF-2750 ……特価¥98,000
- HC-180ES ……特価¥151,000
- RC-40＋IF-2725 ……特価¥70,500
- LiLLiput(リリパット)N40 ……特価¥93,500
- C-FLAT ……特価¥79,000
- PACK-E40 ……特価¥87,000
- PACK-A40 ……特価¥95,000
- INTER-100ES ……特価¥93,000
- INTER-135ES ……特価¥125,000

INTER-180ES
特価¥137,000

キャラベル
- AV-090SC＋98M23 ……特価¥118,000
- AV-130LR ……特価¥133,000
- AV-090LRW ……特価¥108,000
- AV-040NS MKII ……特価¥78,641
- ST- 50 ……特価¥72,000
- 80 ……特価¥98,000
- 100 ……特価¥107,000
- 130 ……特価¥119,000

AV-040SXE
特価¥69,800

キャノン
- LBP-A404＋トナー
  - LIPSII モデル ……特価¥179,000
  - LIPSIII モデル ……特価¥223,000
- LBP-B406＋トナー
  - LIPSII モデル ……特価¥336,000
  - LIPSIII モデル ……特価¥377,000
- LBP-B406D＋トナー
  - LIPSII モデル ……特価¥386,000
  - LIPSIII モデル ……特価¥425,000
- PCN-201H/RAM 30%OFF!!

BJ-NOTE
- シートフィーダ各 (¥7,300)
- インクカートリッジ (¥2,700)

定価¥74,800
特価¥49,000
- BJ-300J(VPエミュレーション) ……特価¥105,000
- BJ-300J(ASF・1ビンモデル) ……特価¥115,000
- BJ-330J(VPエミュレーション) ……特価¥136,000
- BJ-330J(ASF・1ビンモデル) ……特価¥150,000

NEC
PC-PR201/80A
- 日本語プリンタ
- カラー対応

定価¥275,000
特価¥179,000
- PC-PR150T ……特価¥44,800
- PC-PR150VL ……特価¥58,000
- PC-PR150VH ……特価¥68,000
- PC-PR350 ……特価¥117,000
- PC-PR201/45 ……特価¥65,000
- PC-PR201/60A ……特価¥107,000
- PC-PR1000(トナー付) ……特価¥195,000
- PC-PR2000(〃) ……特価¥332,000
- PC-PR3000PS(〃) ……特価¥457,000
- PC-PR201/60 ……特価¥89,000
- PC-PR101/60 ……特価¥78,500
- NM-2010 ……特価¥91,500

STAR
JR-200CL
- カラー対応
- シートフィーダー付
- 24×48ドット

定価¥164,800
本体のみOK。
特価TEL下さい!!
特価¥81,000
- JR-100CL ……特価¥56,000
- JR-100 ……特価¥47,000
- JP-200 ……特価¥55,000

エプソン
LP-300 台数限定
- 日本語レーザープリンタ
- 300DPI

定価¥254,000
トナー(¥29,000)付
特価¥185,000
- AP-600PC ……特価¥45,800
- AP-900PC ……特価¥55,000
- VP-550PC ……特価¥56,500
- VP-1350PC ……特価¥55,000
- VP-2600PC ……特価¥89,000
- VP-1600PC ……特価¥79,000
- XP-2000PC ……特価¥129,000
- BP-3000PC ……特価¥176,000
- HG-4000PC ……特価¥137,000
- HG-3000PC ……特価¥104,000
- LP-7000 ……特価¥348,000
- AP-300 ……特価¥44,000
- VP-300 ……特価¥52,000

三菱
XC-1498CII
¥46,000

NEC
PC-KD882
¥55,000

NEC
PC-KD854N
¥42,000

SHAPP
CU-14FD
¥39,800

NEC
PC-KD881
¥77,000

NEC
PC-TV455
¥86,000

I/Oデータ(IOSIO/STO付)

PIO-PC34FX-2MA	特価¥24,700	PIO-EX134-2MA	特価¥24,700
PIO-PC34FX-8MA	特価¥77,700	PIO-EX134-4MA	特価¥44,200
PIO-EX34F-2MA	特価¥23,700	PIO-ES34-3MB	特価¥34,200
PIO-EX34F-4MA	特価¥41,700	PIO-98T34-4M	特価¥45,200
PIO-EX34F-8MA	特価¥74,200	PIO-98H34-4M	特価¥52,700
PIO-PC34F-6MA	特価¥60,500	PIO-SIM61-2MA	特価¥22,100
PIO-PC34F-12MA	特価¥111,700	PIO-98NT-2MC	特価¥28,200
PIO-PC34F-16MA	特価¥144,700	PIO-98NT-2MP	特価¥31,500
PIO-PC34N-4MA	特価¥36,700	PIO-98NT-4MP	特価¥54,500
PIO-PC34N-6MA	特価¥52,700	PIO-98NT-8MP	特価¥102,200
PIO-PC34N-8MA	特価¥66,200	EP-286BOOK-2M	特価¥38,700
PIO-DA134-6M	特価¥54,700	EP-286BOOK-4M	特価¥65,500
PIO-DA134-8M	特価¥68,200	EP-386M-2M	特価¥34,200
PIO-DA134-10M	特価¥85,000	PIO-31SS-2MA	特価¥30,700
PIO-DA134-12M	特価¥98,700	PIO-31SS-4M/S	特価¥53,700
PIO-RS134-2M	特価¥24,700	PIO-31SS-8MA	特価¥101,700

I/Oデータ
PIO-DA134-4M
特価¥34,500

I/Oデータ
PIO-PC34FX-4M
特価¥39,300

メルコ 枚数限定
RCS-4000
特価¥49,600

NEC 枚数限定
中古 メルコに使用可!!
PC-9801 61U(2MB/SIM)
定価¥70,000
特価
¥16,000

EMJ-2000L	特価¥24,900	MRS-4000L	特価¥43,300
EMJ-4000L	特価¥40,900	MES-3000L	特価¥35,400
EMJ-6000L	特価¥59,600	MRL-4000L	特価¥39,900
EMJ-8000L	特価¥77,900	MHA-2000	特価¥33,100
EMJ-12ML	特価¥113,100	MRC-3000L	特価¥35,400
EMJ-16ML	特価¥148,400	EMB-2000	特価¥29,700
EXJ-2000L	特価¥24,400	RCS-2000	特価¥27,700
EXJ-4000L	特価¥41,400	RCS-6000	特価¥78,100
EDA-2000	特価¥24,600	RCS-8000	特価¥102,600
EDA-4000	特価¥41,600	RCJ-2000	特価¥32,600
EDA-6000	特価¥56,900	EMP-2000L	特価¥29,700
EDA-8000	特価¥73,400	EMP-4000L	特価¥47,100
EDA-10M	特価¥89,900	SDA-4000	特価¥56,600
EDA-12M	特価¥106,400	SDA-8000	特価¥97,100
XMC-2000L	特価¥20,900	SDA-12M	特価¥138,100
		SDA-20M	特価¥223,100

コンピュータ・リサーチ
自動切替(2HD/2DD)
- CRC-FD3.5SA 定価¥39,800 特価¥24,000
- CRC-FD3.5WA 定価¥59,800 特価¥37,000
- CRC-FD5SA 定価¥44,800 特価¥29,000
- CRC-FD5WA 定価¥64,800 特価¥44,000

グロリア	●GD-35M1	特価¥21,000
緑電子	●Little F1	特価¥17,800
	●Little F2	特価¥31,800
	●LITTLE-ZFS	特価¥27,000
	●LITTLE-ZFW	特価¥40,800
ロジテック	●SFD-31	特価¥22,900
	●SFD-32	特価¥34,500
	●LFD-381F	特価¥29,900
	●LFD-382F	特価¥45,800
	●LFD-582F	特価¥56,900
	●LFD-591F	特価¥42,900
	●LFD-592F	特価¥63,900

オムロン
- MD-12FS ……特価¥15,000
- MD-24FP4II ……特価¥26,000
- MD-24FP5II ……特価¥28,500
- MD-24FN4 ……特価¥27,000
- MD-24FN5 ……特価¥30,000
- MD-24FB5V ……特価¥27,000
- MD-24FS7 ……特価¥43,500

AIWA
- MD-24HS ……特価¥64,000
- MD-48HS ……特価¥98,000
- MD-96FS5V ……特価¥131,000
- PV-M24B5 ……特価¥28,000
- PV-A24B5 ……特価¥28,000

今、話題の SHARP XVI エクシヴィ は 実績が信頼です。

SHARPパソコンのことなら

AIBIT

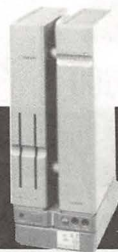
迅速な対応で即、お手元へ!

即納体制でXVIを大量品揃え



★X68000をお買上げの方に、ゲームソフト(ニュージーランド・ストーリー /V'BALL/ダウンタウン熱血物語/熱血高校ドッジボール部サッカー編)の中から2本プレゼント!!

掲載されている商品は全て新品保証付です。店頭販売も致しております。本表価格に消費税が加算されます。



X68000用ハードディスク(アイナム製)
HXD040……¥118,000→¥75,000
HXD140(602C/603C内蔵用)
40M/23ms….¥98,000→¥75,000



X68000用3.5"フロッピーディスクユニット
OS-9/X68000用デバイスディスクプリンタ付。Human68K動作可。X1/MZシリーズも使用可。
X6835-2F…………¥80,000→特価

A-1 XVI(CZ-634CTN) +CZ-607DTN 大特価	**A-2** XVI HD (CZ-644CTN) +CZ-606DTN 大特価	**A-3** XVI HD (CZ-644CTN) +CZ-607DTN 大特価	**A-4** XVI HD (CZ-644CTN) +CZ-614DTN 大特価
A-5 EXPERT(CZ-602CGY) +CZ-603DGY ¥248,000	**A-6** EXPERT II(CZ-603C) +CZ-606D ¥270,000 +CZ-607D ¥285,000 +CZ-614D ¥310,000	**A-7** SUPER(CZ-604C) +CZ-603D ¥280,000	**A-8** 内蔵40MHD EXPERT HD付(CZ-602CGY) +CZ-603DGY ¥315,000 +CZ-612DGY ¥335,000 +CZ-613DGY ¥355,000
A-9 PRO II(CZ-653CBK) +CZ-606DBK 大特価 +CZ-603D ¥228,000	**A-10** SUPER HD (CZ-623C) +CZ-603D ¥355,000	**A-11** カラープリンタセット XVI(CZ-634CTN) +CZ-607DTN +MZ-1P22 ¥360,000	**A-12** EXPERTフルセット EXPERT HD付(CZ-602CGY) +CZ-603DGY +CZ-8PK10 ¥375,000
A-13 XVI Cコンパイラセット XVI HD (CZ-644CTN) +CZ-614DTN +CZ-8PK7 +CZ-245LS ¥566,000	**A-14** PRO IIフルセット PRO II(CZ-653CBK)展示品 +CZ-606DBK +MZ-1P22 +HXD140 ¥328,000	**A-15** SUPER HD カラーセット SUPER HD (CZ-623CTN) +CZ-607DTN +IO 735XB +JX220X ¥707,000	**A-16** EXPERT IIテレポーテーションセット EXPERT II(CZ-603CBK) +CZ-606DBK +CZ-8PG2 +CZ-8TM1 +CZ-258BS ¥418,000

今月の目玉商品

特A-1
XVI(CZ-634CTN)
+CZ-603D
¥318,000

特A-2
XVI(CZ-634CTN)
+CZ-612D
¥340,000

特A-3
XVI(CZ-634CTN)
+CZ-606D
大特価

特A-4
XVI(CZ-634CTN)
+CZ-614D
大特価

特A-5
EXPERT(CZ-602CGY)
+CZ-612D
¥268,000

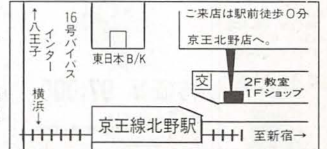
CZ-6VT1	¥69,800	→¥ 55,800
CZ-6PV1	¥198,000	→¥158,000
CZ-8PG1	¥130,000	→¥104,000
CZ-8PG2	¥160,000	→¥128,000
CZ-8PK7	¥122,000	→¥ 59,800
CZ-8PK10	¥97,800	→¥ 特価
CZ-6M01	¥450,000	→¥360,000
HXD140	¥98,000	→¥ 75,000
CZ-6BE1	¥35,000	→¥ 29,800
CZ-6BE2A	¥59,800	→¥ 47,800
CZ-6BE2B	¥54,800	→¥ 43,800
CZ-6BE1B	¥28,000	→¥ 19,500
CZ-6BS1	¥29,800	→¥ 23,800
CZ-6BM1	¥26,800	→¥ 21,400
CZ-6BP2	¥45,800	→¥ 36,600
CZ-606D-BK	¥79,800	→¥ 特価
CZ-6TU-BK	¥33,100	→¥ 26,000
IO-735X-B	¥248,000	→¥185,000
JX-220X	¥168,000	→¥ 134,500
CANVAS(CZ-249GS)	¥29,800	→¥23,850
XBAS to C CHECKER (CZ-260LS)	¥ 9,800	→¥ 7,850
Multiword (CZ-225BS)	¥32,000	→¥25,600
Human68K Ver2.0 (CZ-244SS)	¥ 9,800	→¥ 8,330
C Compiler Ver2.0 (CZ-245LS)	¥44,800	→¥36,000
SOUND PRO68K(CZ-214BS)	¥15,800	→¥12,650
Sampling PRO68K (CZ-215MS)	¥17,800	→¥14,250
MUSIC PRO68K(CZ-213MS)	¥18,800	→¥15,000
MUSIC Studio PRO68K Ver2.0(CZ-261MS)	¥28,800	→¥23,000
MUSIC PRO68K MIDI(CZ-249MS)	¥28,800	→¥23,000
CARD PRO68K Ver2.0(CZ-253BS)	¥29,800	→¥23,850
CARD活用ﾌｫｰﾑ集 1 (CZ-242BS)	¥ 9,800	→¥ 7,850
SX-WINDOW Ver1.1(CZ-278SS)	¥ 9,800	→¥ 7,850
OS-9(CZ-219SS)	¥29,800	→¥23,850
Easypaint SX-68K(CZ-263GW)	¥12,800	→¥10,250
Teleportion PRO68K(CZ-258BS)	¥22,800	→¥18,250

新製品CU-SX1(RGB液晶プロジェクター)……¥980,000
新製品XC-10SC1(スキャンコンバータ)………¥300,000

AIBIT
アイビット電子株式会社

通販のお申し込みは本店へ
八王子市北野町560-5　定休日/水曜日
営業時間▶10:00～19:00
☎0426-45-3001
FAX.0426-44-6002
〈振込先〉富士銀行　八王子支店　普通1752505

ご来店は下記ショップへ
八王子市打越町344-4
北野シティプラザ1F(ショップ)
営業時間▶10:00～19:00 定休日/水曜日
☎0426-45-3002 FAX.0426-44-6002



全国通信販売

北海道から沖縄まで　信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。
★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。　★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

☎0468-483290

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド3-9-6
㈱メディアショップ
ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハカキて、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-98DO+

★おすすめ基本セット
- PC-98DO+(98 DO+本体) 278.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR150VL(カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PS98-019-HMW(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 499.200円

NO.284 ご提供価格 368.000円(税込)

36回	初回 14.960円	2回目以降 12.400円×35回
48回	初回 12.480円	2回目以降 9.600円×47回
60回	初回 11.540円	2回目以降 8.100円×59回

NEC PC-9801UR/UF

★おすすめ基本セット
- PC-9801UR/UF(98 UR/UF本体) 218.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR150VL(カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PS98-019-HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MF/2HD256(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 436.200円

NO.285 ご提供価格 328.000円(税込)

36回	初回 11.660円	2回目以降 11.100円×35回
48回	初回 9.080円	2回目以降 8.600円×47回
60回	初回 11.440円	2回目以降 7.200円×59回

NEC PC-9801DX2/DXU2

★おすすめ基本セット
- PC-9801DX2/DXU2(98 DX2/DXU2本体) 318.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR150VL(カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PS98-019-HMW/HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 539.200円

NO.286 ご提供価格 378.000円(税込)

36回	初回 13.160円	2回目以降 12.800円×35回
48回	初回 10.980円	2回目以降 9.900円×47回
60回	初回 13.040円	2回目以降 8.300円×59回

NEC PC-9801DX2/DXU2

★おすすめビジネス基本セット
- PC-9801DX2/DXU2(98 DX2/DXU2本体) 318.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR150VL(カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PS98-019-HMW/HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- MS Works(ワープロ 表計算 データベース 通信ソフト) 40.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 566.200円

NO.310 ご提供価格 398.000円(税込)

36回	初回 16.560円	2回目以降 13.400円×35回
48回	初回 12.680円	2回目以降 10.400円×47回
60回	初回 10.140円	2回目以降 8.800円×59回

NEC PC-9801DS2/DSU2

★おすすめ基本セット
- PC-9801DS2/DSU2(98 DS2/DSU2本体) 358.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR150VL(カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PS98-019-HMW/HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 579.200円

NO.288 ご提供価格 428.000円(税込)

36回	初回 14.660円	2回目以降 14.500円×35回
48回	初回 12.880円	2回目以降 11.200円×47回
60回	初回 14.640円	2回目以降 9.400円×59回

NEC PC-9801DS2/DSU2

★おすすめビジネス基本セット
- PC-9801DS2/DSU2(98 DS2/DSU2本体) 358.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR201/60(シリアルプリンタ) 135.000円
- PS98-019-HMW/HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- MS Works(ワープロ 表計算 データベース 通信ソフト) 40.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 656.400円

NO.311 ご提供価格 478.000円(税込)

36回	初回 19.660円	2回目以降 16.100円×35回
48回	初回 14.780円	2回目以降 12.500円×47回
60回	初回 16.240円	2回目以降 10.500円×59回

NEC PC-9801DA2/DAU2

★おすすめ基本セット
- PC-9801DA2/DAU2(98 DA2/DAU2本体) 448.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR150VL(カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PS98-019-HMW/HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 669.200円

NO.290 ご提供価格 488.000円(税込)

36回	初回 17.860円	2回目以降 16.500円×35回
48回	初回 13.280円	2回目以降 12.800円×47回
60回	初回 11.840円	2回目以降 10.800円×59回

NEC PC-9801DA2/DAU2

★おすすめビジネス基本セット
- PC-9801DA2/DAU2(98 DA2/DAU2本体) 448.000円
- PC-KD882(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR201/60(シリアルプリンタ) 135.000円
- PS98-019-HMW/HV(MS-DOS V3.3C) 9.800円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- MS Works(ワープロ 表計算 データベース 通信ソフト) 40.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 746.400円

NO.312 ご提供価格 538.000円(税込)

36回	初回 19.360円	2回目以降 18.200円×35回
48回	初回 15.180円	2回目以降 14.100円×47回
60回	初回 13.440円	2回目以降 11.900円×59回

SHARP X68000 XVI

★おすすめ基本セット
- CZ-634C-TN(X68000 XVI本体) 368.000円
- CZ-614D-TN(カラーディスプレイテレビ) 135.000円
- CZ-8PC5(カラープリンタ) 96.800円
- CZ-8NJ1(ジョイカード) 1.700円
- BF-68PRO(CRTフィルター) 19.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 652.300円

NO.292 ご提供価格 518.000円(税込)

36回	初回 19.460円	2回目以降 17.500円×35回
48回	初回 18.180円	2回目以降 13.500円×47回
60回	初回 16.340円	2回目以降 11.400円×59回

SHARP X68000 XVI

★ミュージックコレクション
- CZ-634C-TN(X68000 XVI本体) 368.000円
- CZ-614D-TN(カラーディスプレイテレビ) 135.000円
- CZ-6BM1(MIDIボード) 26.800円
- CM-32L(LAサウンドモジュール) 69.000円
- CZ-247MS(MUSIC PRO-68K【MIDI】) 28.800円
- CZ-248MS(ソングライブラリ〈101曲集〉) 8.800円
- MD/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 654.400円

NO.307 ご提供価格 528.000円(税込)

36回	初回 21.160円	2回目以降 17.800円×35回
48回	初回 16.680円	2回目以降 13.800円×47回
60回	初回 11.940円	2回目以降 11.700円×59回

SHARP X68000 XVIHD

★おすすめ基本セット
- CZ-644C-TN(X68000 XVIHD本体) 518.000円
- CZ-614D-TN(カラーディスプレイテレビ) 135.000円
- CZ-8PC5(カラープリンタ) 96.800円
- CZ-8NJ1(ジョイカード) 1.700円
- BF-68PRO(CRTフィルター) 19.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 802.300円

NO.293 ご提供価格 648.000円(税込)

36回	初回 24.060円	2回目以降 21.900円×35回
48回	初回 17.480円	2回目以降 17.000円×47回
60回	初回 18.140円	2回目以降 14.300円×59回

SHARP X68000 XVIHD

★グラフィックスコレクション
- CZ-644C-TN(X68000 XVIHD本体) 518.000円
- CZ-614D-TN(カラーディスプレイテレビ) 135.000円
- CZ-8PC5(カラープリンタ) 96.800円
- CZ-249GS(CANVAS PRO-68K) 29.800円
- CZ-255GS(ドローグラフィックライブラリ VOL.1) 8.800円
- CZ-256GS(ドローグラフィックライブラリ VOL.2) 8.800円
- MD/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 815.200円

NO.308 ご提供価格 658.000円(税込)

36回	初回 25.760円	2回目以降 22.200円×35回
48回	初回 20.680円	2回目以降 17.200円×47回
60回	初回 19.640円	2回目以降 14.500円×59回

FUJITSU FM TOWNS 20F

★おすすめ基本セット
- FMTOWNS-20F(モデル20F本体) 323.000円
- FMT-DP533(カラーCRTディスプレイ-14) 69.800円
- FMT-KB101(JISキーボード) 20.000円
- FMPR-204B(カラープリンタ) 80.000円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MF/2HD256(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 527.600円

NO.297 ご提供価格 348.000円(税込)

36回	初回 15.060円	2回目以降 11.700円×35回
48回	初回 10.780円	2回目以降 9.100円×47回
60回	初回 8.540円	2回目以降 7.700円×59回

FUJITSU FM TOWNS 20F

★OASYSワープロご推奨セット
- FMTOWNS-20F(モデル20F本体) 323.000円
- FMT-DP533(カラーCRTディスプレイ-14) 69.800円
- FMT-KB105(JISテンキー付キーボード) 30.000円
- FMPR-204B(カラープリンタ) 80.000円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- B276Y012(FM-OASTS V1.0) 55.000円
- MF/2HD256(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 579.600円

NO.306 ご提供価格 398.000円(税込)

36回	初回 16.560円	2回目以降 13.400円×35回
48回	初回 12.680円	2回目以降 10.400円×47回
60回	初回 10.140円	2回目以降 8.800円×59回

FUJITSU FM TOWNS 40H

★おすすめ基本セット
- FM TOWNS-40H(モデル40H本体) 473.000円
- FMT-DP533(カラーCRTディスプレイ-14) 69.800円
- FMT-KB101(JISキーボード) 20.000円
- FMPR-204B(カラープリンタ) 80.000円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MF/2HD256(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 677.600円

NO.299 ご提供価格 468.000円(税込)

36回	初回 17.960円	2回目以降 15.800円×35回
48回	初回 16.280円	2回目以降 12.200円×47回
60回	初回 14.740円	2回目以降 10.300円×59回

FUJITSU FM TOWNS 40H

★MS Windowsご推奨セット
- FM TOWNS-40H(モデル40H本体) 473.000円
- FMT-DP533(カラーCRTディスプレイ-14) 69.800円
- FMT-KB105(JISテンキー付キーボード) 30.000円
- B288D502(MS Windows V3.0) 25.000円
- B276A300(日本語MS-DOS 基本機能) 9.800円
- HM-02T(拡張RAM) 59.800円
- MF/2HD256(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 682.400円

NO.309 ご提供価格 498.000円(税込)

36回	初回 19.560円	2回目以降 16.800円×35回
48回	初回 16.480円	2回目以降 13.000円×47回
60回	初回 13.340円	2回目以降 11.000円×59回

EPSON PC-386GS5/GS2

★おすすめ基本セット
- PC-386GS5/GS2(386 GS5/GS2本体) 398.000円
- CR-5500(カラーディスプレイ) 168.000円
- VP-1600PC(ドットプリンタ) 125.000円
- PCM52/32(MS-DOS V4.01) 18.000円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD(MF)/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 745.800円

NO.304 ご提供価格 578.000円(税込)

36回	初回 22.660円	2回目以降 19.500円×35回
48回	初回 18.580円	2回目以降 15.100円×47回
60回	初回 13.540円	2回目以降 12.800円×59回

EPSON PC-386GE5/GE2

★おすすめ基本セット
- PC-386GE5/GE2(386 GE5/GE2本体) 298.000円
- CR-4000(カラーディスプレイ) 94.800円
- AP-900PC(熱転写プリンタ) 94.800円
- FP5-100/FP3.5-80(フロッピーケース) 3.300円
- WA-200(PCバスマウス) 5.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- MD/2HD256(Fディスク) 18.000円

標準価格合計(税別) 522.700円

NO.305 ご提供価格 388.000円(税込)

36回	初回 14.860円	2回目以降 13.100円×35回
48回	初回 14.180円	2回目以降 10.100円×47回
60回	初回 8.640円	2回目以降 8.600円×59回

EPSON PC CLUV

★おすすめ基本セット
- PC-286CSTD(PC CLUB本体) 168.000円
- CR-4000(カラーディスプレイ) 94.800円
- PCCRS(CRTスタンド) 10.000円
- PC-600PC(熱転写カラープリンタ) 64.800円
- PCM31(MS-DOS V4.01) 18.000円
- WA-200(PCマウス) 5.800円
- MF/2HD256(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 376.400円

NO.302 ご提供価格 268.000円(税込)

24回	初回 14.940円	2回目以降 13.100円×23回
36回	初回 11.960円	2回目以降 9.000円×35回
48回	初回 8.680円	2回目以降 7.000円×47回

Panasonic A1ST

★おすすめ基本セット
- FS-A1ST(MSX turboR本体) 87.800円
- TH-14G2(カラーディスプレイテレビ) 60.000円
- FS-VC3011A(RGBケーブル) 3.000円
- FS-PC1(熱転写カラープリンタ) 59.800円
- FS-JM1(MSX マウス) 7.800円
- FS-JS222(連射式ジョイパット) 2.500円
- MF/2DD(Fディスク) 15.000円

標準価格合計(税別) 235.900円

NO.303 ご提供価格 188.000円(税込)

24回	初回 10.240円	2回目以降 9.200円×23回
36回	初回 8.860円	2回目以降 6.300円×35回
48回	初回 6.580円	2回目以降 4.900円×47回

パソコン

NEC	PC-9801NV	248.000	⇨	198.000
	PC-9801NS/E	278.000	⇨	218.000
EPSON	PC-386NW2	278.000	⇨	228.000
	PC-386BLST	378.000	⇨	318.000
TOSHIBA	J31GS001	198.000	⇨	158.000

プリンター

NEC	PC-PR150VL	84.800	⇨	64.800
	PC-PR150N	69.800	⇨	54.800
SHARP	CZ-8PC5	96.800	⇨	79.800
FUJITSU	FMPR-204B	80.000	⇨	49.800
EPSON	AP-900PC	94.800	⇨	64.800

HDD・FDD

NEC	PC-HD040R	98.000	⇨	79.800
	PC-FD312	88.000	⇨	69.800
	PC-FD512	98.000	⇨	79.800
Logitec	SHD-80	128.000	⇨	92.800
	SHD-40	99.800	⇨	72.800

ワープロ

SHARP	WD-A550	208.000	⇨	158.000
NEC	PWP-70RX	198.000	⇨	148.000
	PWP-50RX	188.000	⇨	138.000
FUJITSU	OA30LX3	188.000	⇨	138.000
TOSHIBA	JW95JP	198.000	⇨	148.000

完全保証 全国どこでもアフターサービスOK
全国無料配送 日曜 祭日 指定日 OK

低金利クレジット 支払回数3回から60回まで
消費税は内税 広告の価格は全て消費税込み

FAXでも注文OK FAX 0468(48)3273
掲載以外の商品も、お気軽にお問合せ下さい。

NEC マイコンショップ C&C　SHARP X PRO SHOP　FUJITSU FM-LAB

システムワールド サンマックス

パソコンを初めて見たい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人、その他いろいろと心配の人達サンマックスにお電話下さい。 TEL.0462-29-6171

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉
新品クレジットOK！ 中古品は現金のみです。お支払い方法はお電話にてお聞き下さい。納品は一部の地域を除き3万以上は無料配送です。

「下記の値段は中古価格です。」

(88シリーズ)

PC-8801SR30	¥ 30,000
PC-8801FR30	¥ 30,000
PC-8801MR(2D:2HD)	¥ 32,000
PC-8801FH30	¥ 34,000
PC-8801MH(2D:2HD)	¥ 36,000
PC-8801FA(FM音源内蔵)	¥ 38,000
PC-8801MA(2HD:FM)	¥ 40,000
PC-8801FE(TV出力OK)	¥ 45,000
PC-8801MA2(2HD:FM)	¥ 44,000
PC-8801FE2	¥ 48,000
PC-8801MC2(CDROM内蔵)	¥ 52,000
PC-8801VA(16ビット)	¥ 50,000
PC-8801VA2(16ビット:FM)	¥ 65,000
PC-8801VA3(3.5インチ内蔵)	¥ 78,000

(98シリーズ)

PC-9801M2(5インチ2HD)	¥ 58,000
PC-9801VM2(2DD:2HD)	¥110,000
PC-9801VM21(640K:5x2)	¥125,000
PC-9801VM11(10MHz5x2)	¥135,000
PC-9801VX21(12MHz5x2)	¥162,000
PC-9801RX2(80286:12MHz:V30)	¥168,000
PC-9801RX21(ノーウェイト12MH)	¥174,000
PC-9801RS21(386SX16MHZ)	¥205,000
PC-9801DX2(FM音源内 12MH)	¥188,000
PC-9801DS2(FM音源内 16MH.386SX)	¥220,000
PC-9801DO(98+88 FM音源内)	¥135,000
PC-9801DO+(高速98+88 FM音源内)	¥170,000
PC-9801UV11(16ビットV30)	¥128,000
PC-9801EX2(ノーウェイト12MHz)	¥168,000
PC-9801UF/UR(V30HL 3.5)	¥TEL
PC-9801DX/U2(80286:12MH 3.5)	¥TEL
PC-9801N(ラップトップ3.5 12MHZ)	¥110,000
PC-9801NV(ラップトップ3.5 16MHZ)	¥155,000
PC-9801LV21(2ドライブ:3.5)	¥110,000
PC-9801LV22(白黒液晶ディスプレイ)	¥128,000

(X68Kシリーズ)

CZ-600C(グラディウス付)	¥140,000
CZ-601C(ACE)	¥150,000
CZ-611C(ACE HD)	¥160,000
CZ-652C(PRO)	¥145,000
CZ-602C(EXPERT)	¥180,000
CZ-612C(EXPERT HD)	¥198,000
CZ-603C(EXPERT2)	¥198,000
CZ-623C(EXPERT2 HD)	¥220,000
CZ-653C(PRO2)	¥155,000
CZ-604C(SUPER)	¥208,000

(CZシリーズ)

CZ-882C(X1G30)	¥ 23,000	CZ-870C(ターボ3)	¥ 38,000
CZ-830C(X1ツイン)	¥ 32,000	CZ-880C(Z)	¥ 45,000
CZ-852C(ターボ30)	¥ 34,000	CZ-881C(Z2)	¥ 50,000
CZ-856C(ターボ2)	¥ 37,000	CZ-888C(Z3)	¥ 55,000

(FM & EPSON)

FM77AV20EX & 20	¥ 30,000より	PC-286US-STD	¥110,000
FM77AV40EX & 40SX	¥ 50,000より	PC-286VE-STD	¥115,000
TOWNS-2(セット)	¥168,000より	PC-286VF-STD	¥130,000
TOWNS-2F(セット)	¥185,000より	PC-286VG-STD	¥140,000
TOWNS-2H(セット)	¥230,000より	PC-386VR-STD	¥185,000

(MSX)

HB-F1II	¥14,000	FS-A1	¥14,000	FS-A1mk2	¥16,000
HB-F1XD	¥29,000	FS-A1F	¥29,000	FS-A1FX	¥38,000
FS-A1FM	¥40,000	HB-F900	¥54,000	FS-4700F	¥54,000
HB-XDJ	¥40,000	FS-A1WX	¥40,000	PHC-70FD	¥38,000
HB-XV	¥43,000	A1WSX	¥42,000	FS-A1ST	¥60,000

(ゲーム機器)

PCエンジン	¥13,000	メガドラ	¥13,000	その他	¥ 5,000より

(ディスプレイ)

PC-KD854N	¥40,000	CU-14BD	¥36,000	CMT-146	¥38,000
PC-KD854	¥38,000	CU-14AD	¥40,000	CMT-147	¥40,000
PC-KD852	¥36,000	CZ-820D	¥30,000	CMC-141	¥42,000
PC-KD862	¥44,000	CZ-830D	¥48,000	DM-405	¥29,800
PC-KD862S	¥52,000	CZ-850D	¥40,000	CU-14FA	¥28,000
PC-KD863S	¥50,000	CZ-855D	¥42,000	XC-1498C	¥44,000
PC-KD863G	¥60,000	CZ-860D	¥52,000	A14F1	¥30,000
PC-KD851	¥48,000	CZ-880D	¥56,000	CU-14FD	¥40,000
PC-KD871	¥52,000	CZ-600D	¥60,000	CU-14G	¥19,800
PC-KD853N	¥46,000	CZ-601D	¥62,000	CU-14AG2	¥40,000
PC-KD251	¥25,000	CZ-602D	¥65,000	CU-14H2	¥38,000
PC-KD855	¥29,000	CZ-603D	¥49,800	CU-14TV	¥60,000
TV-454	¥75,000	CZ-611D	¥68,000	FMTV152	¥38,000
TV-453N	¥68,000	CZ-612D	¥72,000	TV-353	¥48,000
TV-352	¥54,000	CZ-613D	¥82,000	FMTV154	¥58,000

(周辺機器)

TR24	¥15,000	HBP-F1C	¥29,800	MSXまうす	¥ 3,500
TR24CL	¥24,000	HBP-F1	¥24,800	CZまうす	¥ 3,500
PR101TL	¥30,000	FS-PC1	¥36,000	98まうす	¥ 3,000
PR101TL2	¥35,000	FS-PA1	¥28,000	88まうす	¥ 3,500
PR406M	¥28,000	FS-PW1	¥22,000	もでむ	¥10,000より
PR406H	¥39,800	CZ-8PC1	¥26,000	CZ-8BS1	¥13,000
PR101TL3	¥38,000	CZ-8PC2	¥29,000	9801-26	¥13,000
VP-500	¥38,000	CZ-8PC3	¥32,000	TN-F3	¥12,000
PR201F2	¥58,000	CZ-8PC4	¥50,000	DR-330	¥ 4,000
PR-150H	¥42,000	CZ-8PC6	¥45,000	CZ-8RL1	¥12,000
PR-150V	¥42,000	NM-9950	¥70,000	HIS-60	¥15,000

♡サンマックスでは話題のパソコンから中古パソコンまで取り揃えております。是非お電話下さい。
※在庫は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。(価格に尽きましても変動する場合があります。)

パソコン大募集！

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています(セットで売却した人＋α)。
お電話お待ちしております。尚商品の郵送に尽きましてはくれぐれも御注意願います。 ☎0462-29-6171

PC-9801	RX21.RS21.RX2.VX21.VX2.VM11.VM21.VM2.VM4.UV11.UV21.UV2.UR.UF.DX2.9801N.9801DO.
PC-8801	MC1.MC2.MA2.MA.FA.VA.VA2.FE.FE2.FH30.FR30.SR30.MH.MR(プリンター各社OK！)
ディスプレイ	854N.854.862.862S.861.851.863G.863S.551K.TV352.TV453N.852.855.TV454.TV451.TV452
SHARP	600C.601C.611C.652C.602C.888C.881C.880C.870C.856C.852C.830C.822C(プリンター！)
ディスプレイ	600D.601D.612D.602D.603D.604D.880D.860D.855D.870D.830D.820D.CU14BD.CU14AD.その他
その他	MSX2.MSX2+.MSX用プリンター.MSX用ディスプレイ.MSX用ドライブ.CDROMセット

上記以外でも買取、下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。(一部買取、下取り出来ない商品も有ります。)

厚木営業所 所長 小沢陽一



システムワールド
SUNMAX
☎0462-29-6171
FAX.0462-29-6173

振込先 大和銀行 厚木支店
(普通) 7035682
㈱ サンマックス
〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15

営業時間 AM10:30〜PM7:20(平日)
AM10:30〜PM6:20(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日
お知らせ

㈱サンマックス厚木営業所 0462-29-6171

新品・中古／ソフト＆ハード
全国通販
横浜サードウェーブ

〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5—10—23

☎045-505-2163
受付時間▶AM11:00～PM7:00(水曜休)
FAX▶045-505-2164(24時間)
振込口座▶太陽神戸三井銀行 京浜鶴見支店
㊚3282421㈲横浜サードウェーブ

YOKOHAMA THIRDWAVE

新品限定セット

PC-9801DS	PC-98DO+	PC-9801UF
●NEC PC-9801DS2 ¥358,000	●NEC PC-98DO+ ¥278,000	●NEC PC-9801UF ¥218,000
●三菱 XC-1498CII ¥107,000	●三菱 XC-1498CII ¥107,000	●三菱 XC-1498CII ¥107,000
¥465,000	¥385,000	¥325,000
¥特価▶TEL	¥特価▶TEL	¥特価▶TEL

中古在庫例

NEC
PC-9801RA21……¥285,000
PC-9801RS21……¥240,000
PC-9801RX21……¥178,000
PC-9801EX2……¥178,000
PC-9801VX21……¥150,000
PC-90DO……¥145,000
PC-9801VM21……¥125,000
PC-9801UV11……¥118,000
PC-8801VA2……¥ 78,000
PC-8801MC2……¥ 75,000
PC-8801VA……¥ 55,000
PC-8801MA2……¥ 48,000
PC-8801FE……¥ 48,000
PC-8801FA……¥ 45,000
PC-8801FH/30……¥ 30,000

EPSON
PC-386M-STD……¥208,000
PC-286VS-STD……¥158,000
PC-286VF-STD……¥148,000
PC-286C-STD……¥118,000

SHARP
EXPERT/HDセット……¥270,000
EXPERTセット……¥250,000
PROIIセット……¥225,000
ACE/HDセット……¥218,000
PROセット……¥200,000
ACEセット……¥190,000
X68000セット……¥175,000

Panasonic
FS-A1ST……¥ 58,000
FS-A1WSX……¥ 38,000
FS-A1WX……¥ 36,000
FS-A1FX……¥ 30,000
FS-A1F……¥ 26,000

SONY
HB-F1XV……¥ 40,000
HB-F1XDJ……¥ 36,000
HB-F1XD……¥ 26,000

SANYO
PHC-70FDII……¥ 45,000
PHC-70FD……¥ 30,000

中古ソフト……TELにて(通信販売は2本以上とさせていただきます。)

今月特に高く買います(ハード編)

機種名	買取価格	締切台数
PC-9801RX21	¥15,5000	10台
PC-9801EX2	¥155,000	5台
PC-98DO+	¥150,000	5台
PC-286C-STD	¥ 85,000	10台
X68Kセット	TEL	—
RC-KD-854N	¥ 25,000	10台
FS-AIST	¥ 40,000	20台
HB-F1XV	¥ 28,000	20台
MSX用モニター	TEL	—
MSX用F.D.D.	TEL	—
MSX用カラープリンタ	TEL	—
スーパーファミコン	¥ 15,000	20台
メガドライブ	¥ 7,000	20台

今月特に高く買います(ソフト編)

ソフト名	買取価格	対応機種
A列車で行こうIII	¥5,500	PC-98
スターグライダーII	¥5,500	PC-98
プリンセスメーカー	¥5,000	PC-98
三国志II	¥5,000	PC-98
スナッチャー	¥4,000	MSX2
武将風雲録	¥5,000	MSX2
魔導物語1-2-3	¥4,000	MSX2
FMパック	¥4,000	MSX2
ノスタルジア1907	¥5,000	X68K
ドラッケン	¥4,500	X68K
サイレントメビウス	¥6,000	X68K
スーパーファミコンソフト	TEL	—
PCエンジンソフト	TEL	—
メガドライブソフト	TEL	—

ホビーコーナー

中古ハード
CD ROM²……¥29,800より
ゲームギア……¥11,800
ゲームギア用TVチューナー…¥9,800
PCエンジンGT……¥29,800

中古ソフト

SFC	ガデュリン／¥5,980	イースIII／¥4,980
	ドラッケン／¥5,980	ポピュラス／¥4,980
	ダライアスツイン／¥5,980	ファイナルファイト／¥5,980
PC & PCCD	三国志／¥4,980	バスティール／¥3,980
	イースI・II／¥7,800	パチ夫くん／¥9,980
	北斗星の女／¥3,980	マーダクラブ／¥4,980
	チャンピオンレスラー／¥4,980	ドッジボール部／¥4,980
MD	アフターバーナーII／¥4,980	ソーサリアン／¥3,980
	大魔界村／¥3,980	スーパーモナコGP／¥4,480

CD ROM²セット
CD ROM²本体
コアグラフィックス
ROMソフト×3
PCソフト×4
¥3,900×36回

ご案内

●価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
●ご送金は必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
●現金書留にてのご送金は申込書(メモ用紙)を同封して下さい。
●銀行振込の場合は、申込時にお名前、ご住所等をお聞かせ下さい。
●クレジットご希望の方はクレジット申込書をご送付致します。
★買取の場合は商品名、お名前、ご住所等を明記したメモ用紙を同封して下さい。
★直接、店頭にお持ちになる場合は、身分証明書と印鑑をご用意下さい。
(高校生以下の方は、ご両親の承諾書が必要です)



鶴見店 ☎045-505-2880

パソコン、ワープロ等全製品メーカーの保証付

今月のセット推奨品

NEC PC-9801 DA2
NEC PC-9801DA2 ¥448,000
NEC PC-KD854N ¥84,800
定価 ¥532,800
現金価格 ¥319,000
クレジット例 初回14,125 11,800×35回

NEC PC-9801 DS2
NEC PC-9801DS2 ¥358,000
NEC PC-KD854N ¥84,800
定価 ¥442,800
現金価格 ¥277,000
クレジット例 初回12,750 10,200×35回

NEC PC-9801 DX2
NEC PC-9801DX2 ¥318,000
NEC PC-KD854N ¥84,800
定価 ¥402,800
現金価格 ¥231,000
クレジット例 初回11,375 8,600×35回

NEC PC-9801 NV
プリンター BJ-10V ¥74,800
プリンターケーブル ¥7,500
定価 ¥330,300
現金価格 ¥213,000
クレジット例 初回81,500 7,900×35回

NEC PC-9801 NS/E
プリンター BJ-10V ¥74,800
プリンターケーブル ¥7,500
定価 ¥360,300
現金価格 ¥260,000
クレジット例 初回11,125 9,700×35回

EPSON PC-386GS5
EPSON PC-386GS ¥398,000
NEC PC-KD854N ¥84,400
定価 ¥482,400
現金価格 TELにて

EPSON PC-386GE5
EPSON PC-386GE ¥298,000
NEC PC-KD854N ¥84,800
定価 ¥382,800
現金価格 TELにて

EPSON PC-CLUB
EPSON PC-CLUB ¥168,000
NEC PC-KD854N ¥84,800
定価 ¥252,800
現金価格 ¥160,000
クレジット例 8,500×24回

EPSON PC-386 NOTE W
プリンター BJ-10V ¥74,800
プリンターケーブル ¥7,500
定価 ¥460,000
現金価格 ¥343,000
クレジット例 初回14,500 12,700×35回

EPSON PC-286 Book
プリンター BJ-10V ¥74,800
プリンターケーブル ¥7,500
300 定価 ¥340,000
現金価格 ¥205,000
クレジット例 初回8,125 7,600×35回

コンピュータ本体

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PC-9801DA2	278,000
NEC	PC-9801DA/U2	285,000
NEC	PC-9801DS2	235,000
NEC	PC-9801DX2	189,000
NEC	PC-9801UR/UF	154,000
NEC	PC-9801DO+	188,000
NEC	PC-9801NS/E	204,000
NEC	PC-9801NS/E40	303,000
NEC	PC-9801NV	158,000
EPSON	PC-386GS5/GS2	298,000
EPSON	PC-386GS5E/GS2B	430,000
EPSON	PC-386GE5/GE2	218,000
EPSON	PC-386GE5B/GE2B	318,000
EPSON	PC-286C(CLUB)	119,000
EPSON	PC-386NW2	208,000
EPSON	PC-386NW1B	308,000
EPSON	PC-386 NOTE A	165,000
EPSON	PC-286 Book	150,000

ディスプレー

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PC-KD854N	42,000
NEC	PC-KD881	77,000
NEC	PC-KD882	57,000
NEC	PC-TV454	74,000
NEC	PC-TV455	84,000
EPSON	CR-4000	57,000
EPSON	CR-5500	128,000
三菱	XC-1498C2	48,000
シャープ	CU-14FD	42,000
シャープ	CU-14KD	52,000

プリンター

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PR-150T	45,000
NEC	PR-150N	48,000
NEC	PR-150VL	58,000
NEC	PR-150VH	68,000
NEC	PR-201/45	67,000
NEC	PR-201/60A	106,000
NEC	PR-201/65A	148,000
スター	JR-200CL	62,000
EPSON	AP-600PC	46,000
EPSON	AP-900PC	58,000
EPSON	VP-550PC	50,000
EPSON	VP-1350PC	59,000
EPSON	VP-1600PC	87,000
EPSON	VP-2600PC	104,000
キャノン	BJ-10V	TELにて
キャノン	BJ-300J	TELにて
キャノン	BJ-330J	TELにて
キャノン	レーザーショット各種	TELにて

周辺機器

(ハードディスク)
テクノジャパン PD404 (外付40M) 62,000
テクノジャパン TR41S (内蔵40M) 58,000
日本テクサ TRUST in 40S(〃) 65,000
(外付フロッピードライブ)
3.5インチ 1ドライブ 23,000
3.5インチ 2ドライブ 39,000
5インチ 1ドライブ 26,000
5インチ 2ドライブ 48,000
(RAM)
I・Oデータ Pio-34HX-2M 29,000
I・Oデータ Pio-34FX-4MA 48,000
(モデム)
アイワ 2400全モデム(PV-A24B5) 32,000
アイワ 2400全モデム(PV-A24B5) 32,000

富士通製品

FM TOWNS 各種
FMRシリーズ 〃
TELにて

ワープロ各種

NEC 製品
シャープ 〃
富士通 〃
TELにて

1.お申し込みは今すぐ☎03-3986-1396㈹ 受付時間 10:00～19:00

2.お振込み先は⇨協和埼玉銀行・池袋副都心支店・普通337967・ストップへ。

- ●お支払いは銀行振込み、または郵便書留めでお願いします。 ●ご入金確認後に商品を発送します。
- ●お申し込み後7日以内にご入金が無い場合は、お申し込みは取り消したものとして処理します。
- ●表示の価格には消費税が含まれておりません。 ●送料は1個1,000円(九州・北海道・沖縄・島部地域除)です。
- ●価格は平成3年8月 5日 現在のものです。お申込み時にご確認下さい。
- ●< >内数字は、メーカー希望小売価格です。

※クレジット販売大歓迎
詳しくはお電話にて。

ストップ・ザ・プライス
パソコンファンをサポートする
ストップ

〒170 東京都豊島区南池袋2-5-2
池袋ジョリマリエビル 相銀サービス㈱内
TEL 03-3986-1396㈹



とにかく



してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK.!!

★買って安心中古品も保証付。★価格は8月19日現在のものです。★木曜日定休日★スタッフ募集中★

買取り価格	買取り機種	販売価格
	本体	
¥230,000	PC-9801RA21	¥265,000
¥200,000	PC-9801RA2	¥230,000
¥180,000	PC-9801RS21	¥210,000
¥155,000	PC-9801RX21	¥170,000
¥145,000	PC-9801RX2	¥165,000
¥130,000	PC-9801VX21	¥150,000
¥120,000	PC-9801VX2	¥140,000
¥100,000	PC-9801VM11	¥125,000
¥ 90,000	PC-9801VM21	¥120,000
¥ 70,000	PC-9801VM2(640K)	¥ 98,000
¥130,000	PC-9801NS	¥155,000
¥ 80,000	PC-9801N	¥105,000
¥ 70,000	PC-9801LV21	¥ 85,000
¥ 85,000	PC-9801LV22	¥109,000
¥145,000	PC9801EX2	¥160,000
¥180,000	PC-9801ES2	¥225,000
¥130,000	PC-9801UX21	¥150,000
¥ 95,000	PC-9801UV11	¥119,000
¥ 90,000	PC-9801UV21	¥110,000
¥ 70,000	PC-9801UV2(640K)	¥ 98,000
¥100,000	PC-98DO	¥119,000
¥140,000	PC98DO+	¥165,000
¥110,000	PC-286VF-STD	¥130,000
¥ 90,000	PC-286VE-STD	¥115,000
¥ 80,000	PC-286C-STD	¥ 95,000
¥ 90,000	PC-286V-STD	¥105,000
¥110,000	PC-286BOOK	¥145,000
¥ 15,000	PC-8801MA	¥ 30,000
¥ 15,000	PC-8801FA	¥ 29,000
¥130,000	X68000セット	¥170,000
¥140,000	X68000ACEセット	¥180,000
¥160,000	X68000EXPERTセット	¥198,000
¥ 25,000	MSX2+	¥ 35,000
¥ 15,000	MSX2ドライブ付き	¥ 25,000
	ディスプレイ	
¥ 35,000	PC-KD853N	¥ 42,000
¥ 25,000	PC-KD854N	¥ 35,000
¥ 30,000	PC-KD863S	¥ 45,000
¥ 20,000	PC-KD862	¥ 38,000
¥ 35,000	PC-TV353	¥ 53,000
¥ 38,000	PC-TV453N	¥ 58,000
¥ 30,000	XC-1498C2	¥ 42,000
¥ 25,000	CU-14FD	¥ 38,000
	プリンター	
¥ 20,000	PC-PR101TL3	¥ 35,000
¥ 30,000	PC-PR201TL3	¥ 45,000
¥ 40,000	PC-PR150VH	¥ 55,000
¥ 40,000	AP-900PC	¥ 55,000
高価買取	その他機種	¥ 大特価

高価下取セール実施中

今月の新品目玉品

- ●X68000XVI(新製品)……………¥TEL特価
- ●CZ-604CTN,CZ-606D-TN………¥285,000
- ●CZ-653C,CZ-606D………………¥229,000
- ●PC-9801DA2……………………¥TEL特価
- ●PC-9801NS/E……………………¥TEL特価
- ●PC-286C…………………………¥114,000

新品特価&特選中古

- ●PC-9801DA5(40メガハードディスク、音源内蔵)………¥370,000
- ●PC-9801DX/U2(3.5インチ、音源内蔵)………¥179,000
- ●PC9801RX4(ハードディスク内蔵)………¥199,000
- ●PC-9801ES2(32ビット、3.5インチ、メインメモリ1.6メガ) ¥225,000
- ●PC-9801VM2(640K)………¥ 89,000
- ●PC-9801M2(640K、音源付)………¥ 65,000
- ●PC-8801VA2………¥ 59,000
- ●PC-8801SR30………¥ 20,000
- ●PC-386VR(CPU386SX、6、10、16メガHZ)………¥189,000
- ●PC-286ノートF(1.25M、ラムドライブ付)………¥105,000
- ●PC-286LE-STD(エプソン ラップトップ)………¥105,000
- ●J3100SS001(東芝ダイナブック)………¥ 65,000
- ●CU-14FD 新品 (0.31mm、チルト台付)………¥ 45,000
- ●VP-1350PC(エプソン136桁、24ドット)………¥ 45,000
- ●M-1924P(ブラサー、136桁、ドットカラー)………¥ 55,000
- ●AHD40GX 新品 (アクセル、40Mハードディスク、ソフト付)…¥ 59,000
- ●東芝RUPO(JW-105F、56ドット、ワープロ)………¥ 49,000
- ●サウンドエース響 新品 (HIFIステレオ、スピーカー付、EMSリモコン付) ¥ 24,000
- ●リトルオーケストラL 新品 (ステレオFM音源)………¥ 11,900
- ●200カウントマウス 新品 ………¥ 2,900
- ●ビジネス&ゲームソフト………¥ 激安

新品 / 下取り品	PC-9801 DA2	PC-9801 UF	PC-9801 NS/E	X68000 XVI+ CZ-613D	X68000 SUPER+ CZ-613D	PC-286 クラブ
PC-8801FA	¥286,000	¥139,000	¥190,000	¥340,000	¥310,000	¥101,000
PC-9801RX2	¥160,000	¥ 19,000	¥ 65,000	¥215,000	¥190,000	オツリ ¥ 25,000
PC-9801UV11	¥211,000	¥ 79,000	¥ 95,000	¥275,000	¥250,000	¥ 21,000
PC-9801VM2	¥236,000	¥ 89,000	¥130,000	¥290,000	¥260,000	¥ 46,000
PC-9801VM21	¥206,000	¥ 59,000	¥110,000	¥260,000	¥240,000	¥ 26,000
PC-9801VX2	¥186,000	¥ 39,000	¥ 90,000	¥240,000	¥220,000	¥ 6,000
PC-9801VX21	¥176,000	¥ 29,000	¥ 80,000	¥230,000	¥210,000	オツリ ¥ 4,000
PC-9801DO	¥206,000	¥ 69,000	¥110,000	¥260,000	¥230,000	¥ 26,000
PC-286V-STD	¥236,000	¥ 69,000	¥120,000	¥270,000	¥240,000	¥ 26,000
X68000セット	¥176,000	¥ 19,000	¥ 70,000	¥220,000	¥200,000	オツリ ¥ 14,000

◀その他の組合せも高価下取りします。

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

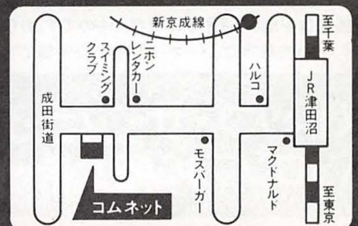
CN 株式会社 コムネット

☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 (株)コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ





ノバ　情報機器

NOVA情報機器

パソコン・ソフト・ワープロ何でも揃う!お電話は今すぐ!!

PC-9801UF NEC PC9801UF ¥218,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥325,000 特価192,000円 初回¥4,060/月々¥3,100×47回/ボ1.2万×8回	**PC-9801UR-UR/20** NEC PC9801UR ¥218,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥325,000 特価192,000円 (PC9801UR/20セット特価 ¥279,000)	**PC98DO+** NEC PC98D+ ¥278,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥385,000 特価232,000円 初回¥6,360/月々¥3,800×47回/ボ1.4万×8回
PC-9801DX・DX/U NEC PC9801DX2 ¥318,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥425,000 TEL特価 (PC9801DA5/U5)	エプソン **PC-386S-STD** エプソン PC386S-STD ¥498,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥605,000 特価379,000円 初回¥9,720/月々¥6,200×47回/ボ2.3万×8回	**PC-9801DS・DS/U** NEC PC9801DS2 ¥358,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥465,000 特価286,000円 (PC9801DS5/U5 セット特価 ¥386,000)
PC-9801DA・DA/U NEC PC9801DA2 ¥448,000 三菱 XC-1498C-2 ¥107,000 定価合計 ¥555,000 特価346,000円 (PC9801DA5/U5 セット特価 ¥446,000)	エプソン **PC-386M-STD** エプソン PC286M-STD ¥328,000 三菱 XC-1498C ¥ 99,800 定価合計 ¥427,800 特価259,000円 初回¥6,120/月々¥4,200×48回/ボ1.6万×8回	エプソン **PC-286VG-STD** エプソン PC286VG-STD ¥268,000 三菱 XC-1498C ¥107,000 定価合計 ¥375,000 特価189,000円
EPSON **PC CLUB** PC286CSTD XC-1498CII 合計 ¥275,000 特価165,000円	**98NOTE NV** NEC PC9801NV ¥248,000 TEL特価	**PC-9801NS/E** PC-9801NS/E……¥278,000 PC9801NS/E20 HDD▶20MB……¥378,000 PC-9801NS/E40 HDD▶40MB……¥418,000 TEL特価
SHARP X68000 NEW SUPER/HD ¥348,000・¥498,000 エクシヴィXVI(16MHz) ¥318,000・¥518,000 TEL特価	**DynaBook** スタンダードタイプ……¥258,000 J3100SX002 2FDDタイプ……¥298,000 J3100SX021 1FDD+HDD20……¥368,000 J3100SX041 1FDD+HDD40……¥398,000 TEL特価	**SHARP X68000** EXPERTII/HD ¥338,000・¥448,000 PROII/HD ¥285,000・¥395,000 TEL特価
エプソン **PC386Book-L** ¥378,000 TEL特価	**PC386NOTEW** PC386NW2……¥278,000 2FDD PC386NW1A……¥378,000 HDD▶20MB PC386NW1B……¥418,000 HDD▶40MB TEL特価	エプソン **PC386noteA** 展示品処分 3台限定 新古品 ¥268,000 特価193,000円

今月の目玉商品/断然お買得。自信をもっておすすめします!!

テクノジャパンTH40NS 98noteSX専用 TEL特価	内蔵型80MBハードディスク DX・DS・DA対応 ¥108,000 特価76,000円	内蔵型40MBハードディスク SASIタイプ ユーティリティーリフト付 特価53,000円
90MBハードディスク SCSI I/F付 10台限定 特価78,000円	内蔵型40MBハードディスク SASIタイプ 台数限 限定特価42,000円	MSX2+ HB-FIXV ¥69,800 残りわずか 特価39,800円
98NOTE専用 TH40n 限定特価87,000円	100MBHDD+3.5インチ1ドライブ TEAC DD-101 I/F付 ¥208,000 特価136,000円	40MBハードディスク テクノジャパン SASIタイプ PD403 残りわずか 10台限定 特価49,800円
80MBハードディスク SCSI I/F付 10台限定 特価78,000円	Dyna Book J-3100SS001 1MB RAMカード付 5台限定 特価79,800円	MSX turbo R (FS-A1ST CMT-A14F1) セットセール 限定 特価99,800円

お電話一本で全国どこでも即。配達!

電話受付 月~金10:00~18:00

☎03-3591-8761

福岡☎092-471-7474
大阪☎ 06-543-4829

モデム

アイワ	PV-A12	¥19,800	13,800円
アイワ	PV-M24	¥39,800	電話にて激安
アイワ	PV-A24VM5	¥44,800	電話にて激安
オムロン	MD24FB5V	¥39,800	27,500円
オムロン	MD24FP5II	¥42,800	28,500円
オムロン	MD24FN5	¥44,800	32,400円

ハードディスク & ディスクユニット

テクノジャパン	TR-41	¥69,800	電話にて激安
テクノジャパン	TR-81F	¥108,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD404	¥84,800	電話にて激安
テクノジャパン	PD50GS	¥116,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD100GS	¥148,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD250GS	¥298,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD130GSX	¥168,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD40SC	¥99,800	電話にて激安
テクノジャパン	PD90SC	¥128,000	電話にて激安
ICM	HC-135ES	¥188,000	136,000円
ICM	HC-100ES	¥138,000	99,800円
ICM	CFLAT	¥108,000	78,000円
ICM	Lilliput N/NS-40	¥128,000	96,000円
ICM	PACK-40	¥88,000	66,000円
緑電子	Little Z-40	¥98,000	電話にて激安
緑電子	ビルトN40	¥98,000	電話にて激安
TEAC	DD-101(I/F付)	¥208,000	136,000円
キャラベル	AV040LR	¥118,000	78,500円
キャラベル	AV090LRW	¥168,000	112,000円
キャラベル	AV040NS	¥128,000	89,500円
日本テクサ	CARRY DISK40	¥98,000	電話にて激安
日本テクサ	Carry Pack20	¥99,800	電話にて激安
緑電子	リトルZFS	¥34,800	特価23,500円
緑電子	リトルZFW	¥54,800	特価37,000円
クロリア	GD50MI	¥34,800	25,800円
クロリア	GD50M2	¥54,800	41,000円
アクセル	FDC377	¥39,800	25,800円
アクセル	FDC378	¥59,800	38,800円
アクセル	FDC58AUTO2	¥98,000	58,000円

増設RAMボード

Dynabook用RAMカード 2MB	特価 29,000円
X6800用本体内蔵 1MB	特価 18,000円
X68000用スロット実装 2MB	特価 36,000円
X68000用スロット実装 4MB	特価 63,500円
●EMS. I/Oバンク, プロテクト対応ボード・カード	
2MB	特価 25,900円
4MB	特価 44,100円
2MBカード	特価 31,500円
4MBカード	特価 56,000円
キャッシュ&RMAディスク	特価 4,000円

ハンディースキャナー & マウス

オムロン	HS-10RII	¥49,800	35,800円
オムロン	HS-40L	¥69,800	50,500円
オムロン	HS-60F	¥98,000	71,000円
エプソン	GT-1000	¥79,800	電話にて激安
エプソン	GT-6000	¥178,000	電話にて激安

ワープロ

NEC	文豪シリーズ	電話にて激安
東芝	JW(ルポ)シリーズ	電話にて激安
シャープ	書院シリーズ	電話にて激安

プリンター

スター	TX-24CL	¥69,800	41,000円
スター	JR-200CL	¥134,800	電話にて激安
ブラザー	M-1724α	¥95,000	66,500円
エプソン	AP-300	¥59,800	電話にて激安
エプソン	AP600EXPCセット	¥64,800	電話にて激安
エプソン	AP900PCセット	¥94,800	電話にて激安
エプソン	HG800PCセット	¥168,000	電話にて激安
エプソン	HG3000PCセット	¥248,000	電話にて激安
エプソン	HG4000PCセット	¥198,000	電話にて激安
エプソン	VP-300	¥69,800	電話にて激安
エプソン	VP1350PC	¥96,000	電話にて激安
エプソン	VP960PCセット	¥118,000	電話にて激安
エプソン	VP3000PCセット	¥290,000	電話にて激安
エプソン	VP1600PCセット	¥125,000	電話にて激安
エプソン	VP2600PCセット	¥145,000	電話にて激安
キャノン	BJ-10V	¥74,800	電話にて激安
キャノン	BJ-330JVPセット	¥208,000	電話にて激安
キャノン	LBP-B406S	¥528,000	電話にて激安
キャノン	LBP-A404	¥355,000	電話にて激安
NEC	PCPR150T	¥64,800	電話にて激安
NEC	PCPR150N	¥69,800	電話にて激安
NEC	PCPR201/45	¥95,000	電話にて激安
NEC	PCPR201/60A	¥158,000	電話にて激安
NEC	PCPR201/65A	¥215,000	電話にて激安
NEC	PCPR201/80A	¥275,000	電話にて激安
NEC	PCPR1000	¥259,000	電話にて激安
NEC	PC-PR700J	¥398,000	電話にて激安
NEC	PCPR2000	¥451,000	電話にて激安
NEC	PCPR3000PS	¥620,000	電話にて激安
NEC	PCPR201/60	¥135,000	電話にて激安

マッキントッシュも大特価中

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。

●代引きシステムをご利用いただく場合(送料は地域によって異なります)
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3~60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。
●銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認くださない)
お電話またはFAXでお申込ください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先: 三菱銀行虎ノ門支店普通預金0319436ノバ情報機器

東京本社ショールームも御利用下さい。



営業時間●平日/9:30~18:30●土・日・祭/休業

ノバ　情報機器
NOVA情報機器　東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(3591)8761(代)　FAX03(3501)6348

表示価格には消費税は含まれておりません。

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

いらっしゃいませ!!
中古基板1000円より　在庫3000枚

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出。毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第6弾（9月末日〆切）

1091	ドラゴンバスタ→スカイキッド ロムキット	¥8,000	15セット
1092	トイポップ→リブルラブル ロムキット	¥8,000	12セット
1093	モンスターレア（16A）ロムキット	¥6,000	20セット
1094	ファニーマウス→モカマウス ロムキット（海外版）	¥4,000	15セット

※セット数は、商品入荷状況により増加します。
※どなたでも申し込み出来ますが、指定の申込書が必要です。
※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!

※第七弾、第八弾……を御期待下さい。

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX
＝
“COMBO AV”

高画質なS端子対応

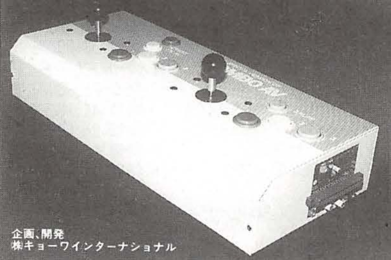
すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155mm）
◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
◆2スピーカー（10cmフルレンチ×2）によるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
◆高出力電源（5V 8A）で安定した画像、余裕あるパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付
◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製 ニュータイプ）
◆本体メインコネクターは、キョーワ式
◆保守調整は、全て外部より可能
◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照）
◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました　又、4トリガーのゲームにも対応します

満足のいく性能で安心価格

“コンボAV”
●Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……………定価34,000円
●Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……………定価29,000円
●VRタイプ（上記両方の対応）……………定価36,000円

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTV を縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

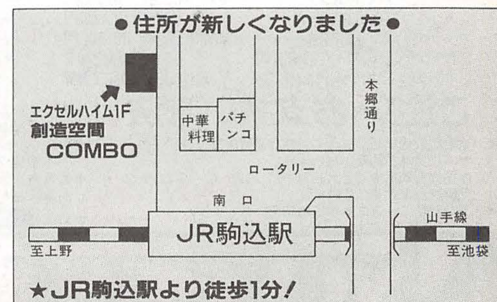
詳しい資料は62円切手2枚同封の上BM係までご請求下さい。

熱いハートをバックアップする――

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F
☎03-5395-1916
営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）

●住所が新しくなりました●



★JR駒込駅より徒歩1分！

皆さんに親しまれて10年。㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

熱いハートを
バックアップ
新企画が続々…

1991年
COMBO AV
発売。

1988年
KIC-045DX
発売。

1986年
コントロールBOX
発売。

1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告…。

㈱キョーワ インターナショナルのスタッフ一同が精魂込めて製作した自信作!!

必読!1人1冊!!
フリースペース付なので、自分史やオリジナル年表になりますよ!!

限定版 Vol.1(1972～88年)

═THE HISTORY OF VIDEO GAMES═

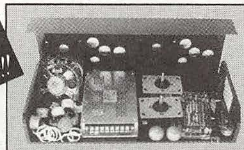
- アーケードゲームの全リスト、メーカー別、発売年月、索引等の一覧表です。
- これ一冊であなたもビデオゲーム博士。

変型A5判　全50頁
価格¥800(税・送料込)
※お申し込みは下記へ。(62円切手×13枚同封の上)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる。

COMBO AV 自作キット

発売記念セール中!!



キューティ鈴木の「いっしょにしようよCOMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付

○ケースは穴空け加工済、各パーツをセットしてマニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。
○製作時間は約1時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人におすすめします。
○JAMMA規格の中間ハーネス自作キットも付いています。
═ハードに強くなろう。組立てフルキットにチャレンジ!!═
(図解入りマニュアル、製作ビデオ付)
☆組立てフルキットは各タイプ共、完成品価格の5000円引きです。

※御注文は下記へ書留又は代引でお願いします。
案内資料は無料で送ります。電話、ハガキでお申し込み下さい。

コンボ第二号店、
近日オープン予定!!

COMBO AVは創造空間COMBO本店以外にも下記にてお求めになれます。

●COMBO AV 取扱販売店●

関東地区
コンボ
☎03-3576-1484
サンカンパニー
☎044-954-9459

中部地区
宇宙堂
☎052-916-1407

関西地区
テクナート
☎06-643-7641

九州地区
パワードサービス
☎092-572-4110

☆住所が新しくなりました☆

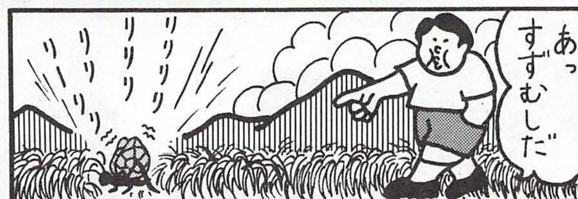
創造空間COMBOチェーン本部
㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

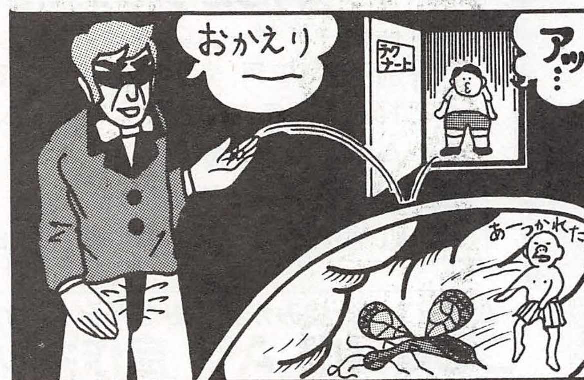
ゲームに金縛り!!





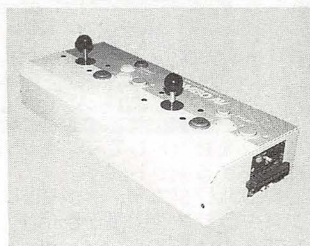




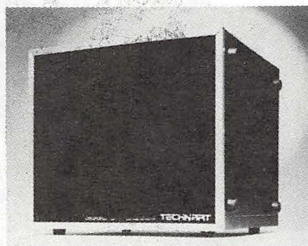




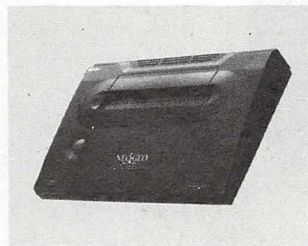




■COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。
ビデオ出力のVタイプ￥34,000　RGB出力のRタイプ￥29,000 V＋RのVRタイプ￥36,000です。



■18インチRGBモニター　￥80,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
※類似品にご注意。



■NEO-GEOシステム
高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス、拡大/縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。
本体(コントローラ付)￥58,000
ゲームカセット￥28,000～￥35,000
ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売。



■コントロールBOX KIC'S-91
連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームは、BOX上部にあります。ヘッドホン端子付、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。￥35,000
Bタイプ　RGB入力のあるモニター(200ライン、15kHz)が使えます。￥29,000
Cタイプ　A＋Bの機能です。￥38,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!!スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

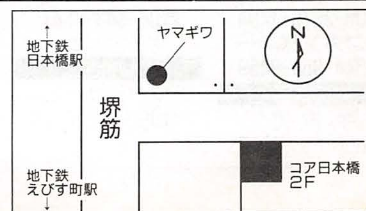
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

●本社ショールームにて、展示販売中!!

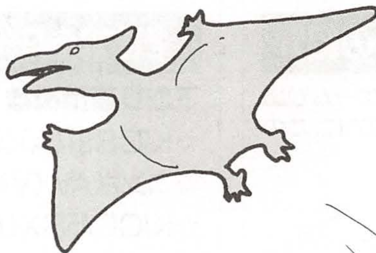
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●営業時間：AM10：00▶PM8：00
日・祭日は休みです!!



最古の昔から基板はげむげむ

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



げむげむの評判が良い理由
①安くて品質が良い
②在庫が豊富
③注文方法が簡単、安心システム
④対応がさわやか
⑤サービス・特典がいっぱい

アレスの翼	6,000
アルカノイド	5,000
いっき	5,000
ウイッツ	5,000
エグゼドエグゼス	5,000
カベール(P付)	25,000
空手道	4,000
キューブリック	10,000
強行突破	5,000
クラックス	8,000
クオース	10,000
サイコニックオスカー	10,000
サイドアーム	5,000
サイドポケット	5,000
青春スキャンダル	8,000
スペランカII	5,000
スラップファイト	7,000
黄金の城	8,000
XXミッション	7,000
タイガーヘリ	6,000
チェルノブ	10,000
テレクレスタ	5,000
トップシークレット	10,000
ドカベン	10,000
ダブルドラゴン	15,000
時の戦士	5,000
トリオザパンチ	20,000
ピストル大名の冒険	40,000
ブロックアウト	5,000
フラックアタック	8,000
ヘビーユニック	9,000
ファイティングホーク	18,000
メインスタジアム	20,000
USクラシック(P付)	15,000
妖魔忍法帖	8,000
妖獣伝	5,000
ラッシュアンドクラッシュ	10,000
リングの王者	30,000
霊界導士	4,000
ロボレス2001	5,000
ワールドウォーズ	5,000
ワードナーの森	5,000
ワールドカップ	4,000

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

<3,500円シリーズ>

エキサイティングアワー
エキサイティングサッカー
草野球
小林寺への道
戦場の狼
チャンピオンベースボール
ティードオフ
10ヤードファイト
バルバルークの伝説
四川省
ビジランテ
フリップル
ピット&ラン
ファイナライザー
ファイヤートラップ

お買いあげ金額10%分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額3万円以上の方に限らせていただきます。

アメリカ版メガドライブ「GENESIS(ジェネシス)」
大好評販売中！ご注文をお待ちしています。
ただし、会員の方に限ります。
ハガキでご請求下さい。会員証と在庫表をお送りします。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキで。



プレゼント

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル(数量に限りがあります。先着順にお送りします)
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

得

幻夢幻夢
(げむげむ)
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

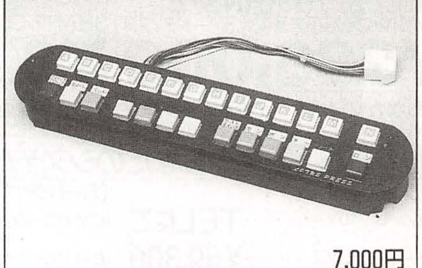
LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

遊び無限大 LAM-1

家庭用RGB21ピン(15ピン)対応モニターにLAM-1を接続するだけで簡単にビデオゲームが楽しめます。







今月のおすすめ品

当社はコピー商品の取扱いは致しておりません。

- ○ダークシール……………………………25,000円
- ○キャッスルオブドラゴン…………………19,000円
- ○テトリス(16B)………………………………29,000円
- ○パズニック………………………………………6,000円

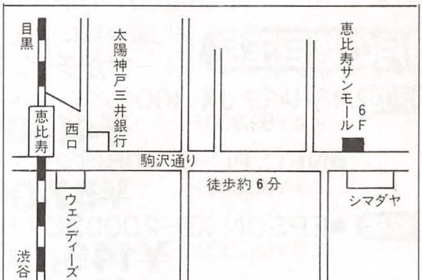


株式会社ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8
恵比寿サンモール6F

在庫豊富にございます。
営業時間平日 10:00〜19:00
日祭 11:00〜17:00

☎03-3760-6630



資料請求は62円切手2枚を同封の上、DS係までお願いします。

オープン!! JR国分寺駅より徒歩5分

＊全国通信販売＊　＊日本全国同一価格＊　＊ゲーム基板送料無料＊

◎ゲーム基板…………¥3,000より

業界一の在庫量……直接来店してお確かめください
最新ゲーム…………………どこよりも早く入荷します
レアゲーム……………懐かしい、珍しいゲームの宝庫!

◎18インチゲーム機…¥40,000より各種

完全整備済・フル装備(詳しい内容は資料を参照してください)

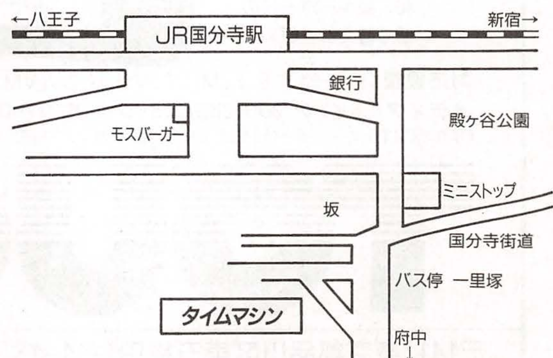
高解像度モニター、その他ゲームに関するパーツ何でも有ります

詳しい資料 ― 無料提供中
ハガキでお申込ください

宛先…〒185 東京都国分寺市東元町3-13-10 BM係り

タイムマシン

TEL0423-28-2322 FAX0423-28-2301



ユーバース 特報 あなたの探し物 HOW MUCHセール!!

ターゲット商品	人気セット	格安セット	大人気商品
32ビット	32ビット	16ビット	
NEC PC-9801NS/E	NEC PC-9801DA 本体	NEC PC-9801DX 本体	SHARP
テクノジャパンNS/E内蔵40MBハードディスク	+ SHARP CU-14FD モニター	+ SHARP CU-14FD モニター	X68000 XVIセット
¥286,000	¥3?8,000	¥2?5,000	大特価ご奉仕 詳しくはお電話にて

●あなたのお好みの商品をいろんなセット組合せで大幅値引しております。
●Macintoshも格安にて販売中!! お気軽にお問い合せ下さい。

フロッピー安売りセール中

ゲーム・ビジネスソフト大幅値引中

周辺機器 あなたのシステムをPOWER UP!!

各種RAMボード 超特価販売中

(プリンター)
- キャノン BJ-10V …………TELにて
- スター JR-200CL ………¥69,800
- NEC PC-PR150T ……¥48,800

(ハードディスク)
- ICM HC-100ES ………¥104,000
- ICM HC-135ES ………¥142,000
- ICM INTER100ES ……¥ 96,800

(ドライブユニット)
- アクセル 3.5インチ1ドライブ……¥29,800
- アクセル 3.5インチ2ドライブ……¥41,800
- アイドル 5インチHD1ドライブ……¥27,800

(モデム)
- オムロン MD24FB5V ……¥29,800

全国どこでも通販OK
修理品も取扱いOK

今月の超目玉品

※記載金額に消費税は含まれておりません。

——今がチャンス——

神戸店 ●SHARP JX-100(9801、286用ハンディーカラースキャナー)
定価¥89,800を……**¥48,000**(税別) 3台限り

●NEC PC-CD10B(SCSIインターフェイスボード付)
定価¥98,000を……**¥57,000**(税別) 現品限り

京都店 ●EPSON XP-2000PC(136桁48ドット シリアルプリンター)
定価¥198,000を……**¥149,000**(税別) 現品限り

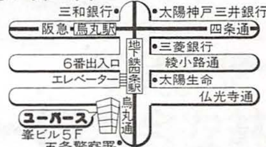
●TOSHIBA J3100SS 02E(20MB HDD内蔵タイプ)
定価¥328,000を……**¥248,000**(税別) 現品限り

■神戸店



元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371-1030
FAX078(371)1280
振込銀行 太陽神戸三井銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 ㈱ユーバース

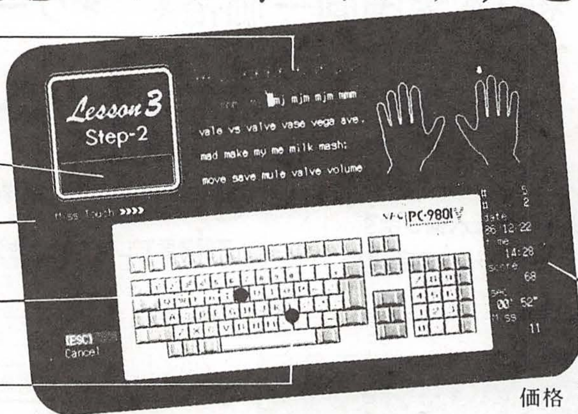
■京都店



地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341-1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸三井銀行 京都四条支店
口座番号 普通口座3164309 ㈱ユーバース

ブラインド・タッチをマスターするためのタイピングレッスン・プログラム

ゲーム感覚でブラインドタッチをマスター!



- テキスト及びマニュアルを内蔵(英文字/カタカナ)
- 100点満点の点数評価式
- レッスン中にミスタッチをバーグラフで表示
- 打たれたキーがCRT上で動く
- 和・英キーボードの切り替えは一瞬
- 特訓用・オリジナルテキストもつくれる
- 前回の記録をディスク上に保持



対応機種:PC-9801 E、F、M、VF、VM、U、UV、VM21、VX 標準メモリ内で動作
メディア:5インチ 2DD・2HD/3.5インチ 2DD・2HD
(写真のCRT上のキーボードはVM、VF用。あなたのマシンと同じキーボード・デザインをお届けします)

価格 **¥7,800**(送料無料,税別)
●お申し込みは、お名前・ご住所機種名・メディアを明記の上、現金書留で下記へお送り下さい

TOUCH

(開発元)
Office-I オフィス・アイ



〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社・出版販売部 TEL03-3445-6111(大代)

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801シリーズ

各12,180円三国志II, 提督の決断, プリンセスメーカー,
サイレントメビウス, 情報将校, 囲碁3,
各10,530円シム・アース, GE-TEN, AIII,
遙かなるオーガスタ, 天と地と, ウイザードリイ#4, #5,
銀河英雄伝説DXset, ザ・スーパーラスベガス2,
9,180円アトラス, 9,730円ノスタルジア,
各8,330円アルシャーク, エイプハンターJ, ダイナソア,
688アタックサブ, アクティー, ザ・マンホール, 斬(夜叉)
ヴェインドリーム, ロードモナーク, 銀河英雄伝説II,
伊忍道・打倒信長, シムシティ, ポピュラス,
信長・武将風雲録, 大戦略III'90, 水滸伝, 斬II,
大航海時代, 天下統一, 戦極, ベストプレーベースボール新データ版,
BURAI下巻, ドラッケン, ガンダムデザートオペレーション, 轟,
雀皇登竜門2, スーパーバトルスキンパニック, 永世名人II,
続・ダンジョンマスター, ロードス島戦記, 黄金の羅針盤,
エメラルドドラゴン, やじうまペナントレース2, ウィザードリィ#1～#3,
聖戦士ダンバイン, マスターオブエレメンタル, スターファイヤー,
野球道PLUS, 億万長者II, フューチャーウォーズ,
マーブルマットネス, 聖戦士ダンバイン,
各8,080円栄冠は君にII, エグゾン,
各7,480円サークII, ファーストクイーンII, ヒルズファー,
マスターオブモンスターII, アークスII, ポッキーII,
ルーンワース, ブラックレインボー, D-Again, BURAI,
ワールドゴルフIII, インペリアルフォース, ミスティブルー,
アマランス, 天使たちの午後番外III, プリンスオブペルシャ,
ブルトンレイ, エアーコンバットII, ドラゴンスレイヤー,
電脳学園・II・III, (6,980円ザークレジェンドSP),
各6,630円煩悩予備校・2, 麻雀クリニック増刊号,
CAL・2, 雀ボーグすずめ, 満開電飾, FOXY2,
コラムス, すとりっぷルーレット過激編, アルテミスー,
群雄三国志, キャンキャンバニースピリッツ,
ガゼルの塔, スケ番戦国史, グラムキャッツ,
大遊言, ELLE(エル), ドラゴンナイトII, NIKE(ナイキ),
ダーウィンズジレンマ, スーパ上海, グループX,
キミだけに愛を, シャングリラ, パイプドリーム,
各5,830円ドラゴンナイト, X指定, ランス2,
DE-JA, X'na-サキナ, RAY・GUN, CAL,
プランマーカー, D・P・S・SGセット2,
今どき純情物語, 闘神都市, あーくしゅ,
ストロベリー大戦略, サナトス, ルーンワース2, 3,
D・P・S・SG, 2069A・D, SAP特殊行動警察2,
ペロンチョ身体検査, 星の砂物語, FOXY, イルミナ,
各4,980円キャンキャンバニー, DUEL川中島シナリオ,
ブルトンレイシナリオエディタ, 3太くん,
あぶないてんぐ伝説, AIIIマップ, プリティドール,
4,380円エアーコンバットIIシナリオ, マスタースオブモンスターII, シナリオ,
3,480円笑うせいるすまん, 各4,180円校内写生1～3巻,
各3,330円あやよさん, II, III, まなみのどこまでイクの,
各2,450円ピンクソックス1～3号(4, 5号3,180円)
各3,480円D・S98#1～#4, 三国志演義,

FM-TOWNS

各13,800円提督の決断, 三国志II,
各12,180円AIII, おしゃれ倶楽部, サイレントメビウス,
各10,530円シム・アース, 遙かなるオーガスタ,
闇の血族スペシャル, シューティングタウンズ, オルゴール,
ウィザード#V, HYPER PLANET, ポピュラス,
各9,680円信長・武将風雲録, 戦国群雄伝, 水滸伝,
維新の嵐, ランペルール, ガンシップ,
各8,330円続・ダンジョンマスター, ターボアウトラン,
マーブルマットネス, 億万長者II, KING'S QUEST5,
大航海時代, イメージファイト, サークII,
オペレーションウルフ, ブライ上, 下, ファイナルブロー,
おかしなマザーグース, ヒーローオブランス,
サイバーシティ, 黄金の羅針盤, 銀河宇宙オデッセイ,
アシストカルク, ワード, シャドー・オブ・ザ・ビースト,
ギャラクシーフォースII, タイトーチェイスHQ, ウーマンズメモリー,
やじうまペナントレース2, MS-DOS V3.1基本,
各8,080円機甲師団, 栄冠は君に2,
各7,480円シャーロックホームズ, バトルチェス, メリーゴーランド,
デュアルターゲット, Zero, ザック・マックラッケン,
Sim City, D-Again, ライザンバー, AYA,
ドラゴンスレイヤー, インディージョーンズ,
T・D・F, マンホール, DRACKEN, Loom,
各6,630円CAL2, スーパー上海ドラゴンズアイ,
ジョーカー, アルミテス, ダーウィンズジレンマ,
各5,830円D・P・S・SG, set2, アリスの館, 闘神都市,
サナトス, ランス・II, それゆけナンパくん,
4,980円D・P・S, 4,980円エイトレクスゴルフ・C,
21,200円F-BASIC386V1.1L21, 47,800円Fm-OASYS,
35,000円BASIC386コンパイラ, 22,800円SOUND V1.1
46,300円Z's STAFF PRO, 30,800円TOWNS PAINT V1.1

X-68000シリーズ

各12,180円三国志II, サイレントメビウス, 提督の決断,
各10,530円遙かなるオーガスタ, A列車で行うII, ファンタジーIV,
銀河英雄伝説DXSet, ザ・スーパーラスベガスII,
各8,330円生中継68, 大戦略III'90, 銀河英雄伝説II,
イース, パロディウスだ!, 黄金の羅針盤, シム・シティ,
ガンダムクラシックOP, フューチャーウォーズ, 実践ビリヤード,
続・ダンジョンマスター, C版大戦略2, ウルティマV,
エメラルドドラゴン, イメージファイト, 銀型戦神ガイナロック,
水滸伝, 信長・群雄伝, 大航海時代, ロードス島戦記,
ドラッケン, マーブルマッドネス, めぞん一刻・完結,
8,980円F15ストライクイーグルII, 8,080円サンダーブレード,
各7,480円ファランクス, ネメシス'90, ジーザスII,
ラグーン, アクアレス, ナイアス, キャメルトライ,
エアーコンバット, ダイナマイトデューク, ソルフィース,
闇の血族・完結編, サイバリオン, D-Again,
グラナダ, A-JAX, ジェノサイド, サーク, メルヘンメイズ,
イースIII, ブルトンレイ, スーパーハングオン,
天使たちの午後3番外編, ダウンタウン熱血物語, AV・ピンキー1,
ドラゴンスピリット, メタルサイト, ラプラスの魔,
プリンスオブペルシャ, アークスオデッセイ, トップをねらえ,
各6,630円スコルピウス, ドラゴンナイトII, FOXY2,
満開電飾, 熱血高校ドッチボール部, BEAST,
わたしをゴルフに連れてって, グループX,
妖獣クラブ2, まぁじゃん2, R-TYPE, アルテミス,
キャンキャンバニスピリッツ, 麻雀クリニック増刊号,
サブナック, ループス, ナイキ, エル, シャングリラ,
各5,830円リップスティックAD, DE-JA, CAL,
RAY-GUN, D・S・P・SG, X'na-サキナ,
イルミナ, クォース, テトリス,
ストロベリー大戦略, 星の砂物語, X指定,
ランスII, ドラゴンアイズ, 2069A・D,
サナトス, スペースハリアー, ドラゴンナイト,
闘神都市, SAP特殊行動警察, プランマーカー,
各4,980円D・P・S, 3太くん, あぶないてんぐ伝説,
各3,330円はっちゃけあやよさん, II,
9,880円シグナトリー, 2,600円ナグドライブ,
各16,800円テラッツオ, New Print Shop,
CYBER NOTE, マジックパレット,
37,800円C・コンパイラV2.0, 15,300円た～みのる2,
15,980円MUSIC-PRO(MIDI版は24,500円)

PC-8801シリーズ

各12,180三国志II, ミュージックアート88,
提督の決断, (9,960円銀河英雄伝説+SET),
各8,330円ヴェインドリーム, 伊忍道, 打倒信長,
大航海時代, 水滸伝, 信長・武将風雲録・群雄伝,
天と地と, シュヴァルツシルトII, 銀河英雄伝説II,
やじうまペナントレース2, ガンダムタクティカルオペレーション,
ウイザードリィ#I・II・III, FORMULA・C・M・S,
各7,480円ジーザスII, ダイナソア, サーク・II,
テイル・ナ・ノーグ, ドラゴンスレイヤー, ワールドゴルフIII,
プロンティス, 銀河英雄伝説, ヴェインドリーム,
天使たちの午後3番外編, BURAI, キャンペー版大戦略II,
電脳学園・II・III, エメラルドドラゴン, ポッキー2,
各6,630円ガゼルの塔, 雀ボーグすずめ, ディフレクター,
ロイヤルブラッド, ドラゴンナイトII, コラムス,
G戦略, まあじゃん2, わたしをゴルフに連れてって,
麻雀クリニック増刊号, RUN RUN狂走曲,
各5,830円X'na(サキナ), ドラゴンアイズ, ランスII,
ドラゴンナイト, DE-JA, D・P・S・SG, イルミナ,
エクスタリアン, PURE, セーラ服戦士フェリス,
RAY-GUN', リップスティックAD・2, クロッキー, ピュアII,
X指定, メルヘンパラダイス, 星の砂物語,
テトリス, 上海II, ダ・ビンチ, CAL～永遠の…
各4,980円ディフレクター, D・P・S,
各4,180円校内写生第1巻～3巻,
各3,330円はっちゃけあやよさんII, フルーツカクテル1・2,
美少女写真館番外編, 各2,650円リップスティック1～5

――― ハード ―――

59,800円NEO-GEO+ゴーストパイロット,
13,800円セガメガドライブ, 20,500円サイバースティック,
26,300円スーパーファミコン+パイロットウイングス,
24,800円スーパーファミコン+SD・ザ・グレイトバトル,
7,100円XAV-IS, 5,180円XE-1・ST2
8,330円JB・KING(SFC用ジョイスティック)
20,500円X68000用1MB増設ラムボード(I/Oデータ)
cm-32L, cm64, ミュージ郎Jrボード―ラム特価,
X68MIDIボード16,800円, キーボードカバー2,380円
フロッピーケース3.5"150入, 5"180入各2,980円
生ディスク1枚5"50円, 5"HD80円, 3.5"DD150円3.5"HD100円
マクセル5"HD10枚1,380円, マクセル3.5"HD10枚2,980円
3m・5"HD10枚入1,000円, 5"クリーニングディスク980円

MSXシリーズ

12,180円三国志II, 提督の決断, View CALC,
10,530円銀河英雄伝説IIDX・SET, グラフサウルスV2.0
各9,980円信長・風雲録Ⓡ, 水滸伝Ⓡ, 大航海時代Ⓡ,
ランペルールⓇ, 9,830円銀河英雄伝説+SET,
各8,330円信長・武将風雲録, 大航海時代,
水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記,
シュヴァルツシルト2, 麻雀刺客, 信長・群雄伝,
ランペルール, フリートコマンダー2, スコアサウルス,
ウイザードリイ#1～#3, 銀河英雄伝説II,
msx View, DD倶楽部, グラフザウルスV2.0,
各7,480円ドラゴンスレイヤー, クリムゾンIII,
エメラルドドラゴン, サークII, テイル・ナ・ノーグ,
SEED OF DRAGON, 聖戦士ダンバイン,
ルーンワース, BURAI, 銀河英雄伝説,
電脳学園・II・III, スーパー大戦略, アークスII,
ポッキー2, シンセサウルスVer3.0,
各6,630円FRAY, ソリッドスネイク, FOXYII,
シンセサウルスV2.0, 雀ボーグすずめ, ドラゴンナイトII,
ナイキ, ポッキーII, イースII, めぞん一刻完結編,
グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ,
私をゴルフに連れてって, アルミテス, BEAST,
ガゼルの塔, (6,120円毎日がえっち)
各5,830円ドラゴンナイト, CAL, CALII, サナトス,
RAY-GUN, ランス・II, DE-JA, 星の砂物語,
ドラゴンクイズ, キャンキャンバニーSP, エクスタリアン,
ドラゴンアイズ, めぞん一刻, ピーチアップ総集編,
X指定, D・P・S・SG, イルミナ, ルーンマスター(三国英傑伝),
各4,980円D・P・S, クォース, ソープランドストーリー2,
らくらくアニメ, ぴんきぃぽんきぃ①②③, F1スピリット,
各4,180円スーパーピンクソックス, 校内写生1～3巻,
各3,330円ピーチアップ各号, 美少女写真館番外編,
あやよさんII, ロードス島戦記福神漬,
各2,460円ピンクソックス1～3, (4～6号各3,180円)
各1,700円D・S各号, 2,610円にD・S#20, #22
6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門,
24,980円HAL NOTE, 8,330円msx-PLAN,
16,980円MIDIサウルス, 20,800円msx-DOS2,
10,280円msx-Data Pack, 3,080円msx-C入門上・下
ナイスミディパックAカシオ用39,800円,
Bカワイ用43,500円, Cローランド用74,300円

駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(振替口座の方は通信欄に記入)
  郵便振替口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- ●代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●送料は1本以上、500g以下360円、1kg以下670円、1kg以上980円、多い場合は返金します。
- ●X1・FM77AV・スーパーファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。

●営業時間　月曜～土曜12:00～20:00、日祭10:00～19:00、夏休み期間中は朝10:30より
定 休 日　毎月曜日（祭日の場合は翌日の火曜日）
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17－13

超激安!全国通信販売専門店 通販の Big Off byユーバース

年中無休

お電話一本で欲しい商品があなたの手に

受付電話番号 ☎Phone 06-631-4016 までどしどしお問い合わせください

大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)　FAX.06(631)8145

受付時間AM10:00～PM7:00まで

限定品特別セット

PC-9801DX(/U)2
PC-9801DX(/U)2
CVC-4681
TX-24CL
定価合計 ¥472,200を
特価 ¥261,800

PC-9801DA(/U)2
PC-9801DA(/U)2
XC-1498C2
JR-200CL
定価合計 ¥689,800を
特価 ¥380,000

Macintosh Classic 5セット限り
Classic 2MB/HD40
Style Writer
定価合計 ¥381,000を
早い者の勝ち ¥260,000

商品は全てメーカー保証付
初期不良品は1週間以内であれば新品交換保証付!

お支払いは……
Phone ご注文 → 銀行振込 → お振込確認後 → 宅配便で発送
●お支払いは現金書留でもOK!
●発送は夜間指定も可能です。
●代金引換システム(商品代金着払)もご利用できます。

振込先/太陽神戸三井銀行
大阪南支店 (普)3135055
㈱ユーバース

本体

品名	定価	価格
PC-9801DA(/U)2	¥448,000	¥269,000
PC-9801DX(/U)2	¥318,000	¥188,000
PC-9801DS(/U)2	¥358,000	¥238,000
PC-9801UF/UR	¥218,000	¥150,000
PC-9801NS/E	¥278,000	¥198,000
PC-9801NS/E-40	¥418,000	¥298,000
PC-9801NV	¥248,000	¥ Big Off
PC-286VG-std	¥268,000	¥154,000
PC-386Note-W	¥278,000	¥193,000
FM-TOWNS-20F	¥323,000	限定超特価
X-68k SUPER	¥348,000	限定超特価
X-68k XVI	¥368,000	限定超特価

高額下取り買取キャンペーン中

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-KD882	¥ 89,800	¥56,000
PC-KD881	¥118,000	¥79,800
CU-14FD	¥ 74,800	¥43,000
CVC-4681	¥ 84,800	¥38,800
XC-1498C2	¥107,000	¥50,000
PC-TV454	¥128,000	¥75,000
PC-TV455	¥147,000	¥87,000
CZ-613D	¥135,000	¥ Big Off

プリンター

品名	定価	価格
PC-PR201/60A	¥158,000	¥112,000
PC-PR201/45	¥ 95,000	¥ 68,000
PC-PR150VL	¥ 84,800	¥ 60,000
BJ-10V	¥ 74,800	¥ 51,000
VP-2600PC	¥145,000	¥ 95,000
AP-900PC	¥ 96,800	¥ 58,800
JR-200CL	¥134,800	¥ 67,000
TX-24CL	¥ 69,800	¥ 36,000

ハードディスク

品名	定価	価格
HC-100ES	¥138,000	¥103,000
HC-135ES	¥188,000	¥135,000
HC-180ES	¥218,000	¥157,800
INTER-100ES	¥128,000	¥ 94,000
TR-41	¥ 69,800	¥ 53,000
40MB SCSI	¥ 84,800	¥ 62,800
90MB SCSI	¥168,000	¥ 88,000
98NS/E Inner40MB		¥ 82,000

外付ドライブその他周辺機器

品名	価格
3.5inch 1FDD	¥19,800ヨリ
5inch 1FDD	¥25,000ヨリ
2400bps MODEM	¥27,800ヨリ
EMS-2MB RAM	¥25,000ヨリ

▲送料は1個口1,200円、北海道・九州は1,600円、離島は別料金。
▲掲載商品は、ホンの一部だけです。
▲掲載価格に消費税は含まれておりません。

パソコン通販専門店
Big Off byユーバース
TEL06-631-4016
年中無休 by UBERS

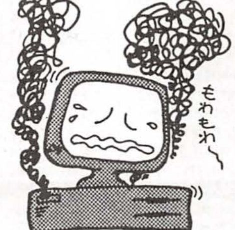
高～い修理代がぜ～んぶ無料(タダ)！















日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。
（但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられます。）

分割払い取扱い提携会社

オリックスクレジット ORIX / 日本信販 / JACS / オリエント / 日総信 GF

カード取扱い提携会社

アメックス / JCB / VISA / UC / DC / 日本信販

通信販売の詳しいお申し込み方法 ★まずはお電話をおかけ下さい

（当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに対応）

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。
●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター　渋谷公園通り事務センター ☎03-3463-4455㈹
②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。
●お振込先（大和銀行 渋谷支店㊢6400197）（太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊢5546936）（住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110）（協和埼玉銀行 渋谷支店㊢451454）
③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座　東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター
03(3463)4455（ヨシコココ）

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店㊢6400197
住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110
協和埼玉銀行 渋谷支店㊢451454
太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊢5546936
郵便振込口座 東京6-168261

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901/仙台受付022(261)0929

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター
渋谷店（AM10:00～PM7:00）年中無休
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター
吉祥寺店（AM11:00～PM6:00）毎週水・木曜日定休
☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

ご不要のパソコンを高価にて買取中!!

安心と信頼

アフター万全「安心の総合保険つき！」

★なんと、お客様の不注意による故障でもOK！ もちろん盗難や火災でも安心！

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

新品も、どこにも負けない激安特価!!

今月の激安新品

NEC PC-9801LV21

5台限定

定価￥345,000

税込特価 ￥148,000

- 持運びOK!ラップトップパソコン
- 8階調表示液晶モニター
- 3.5 2HD/2DDディスク2基内蔵
- アナログカラーCRTに接続もOK!

回数	1回目	2回目以降
15回	￥11,100	￥11,100
20回	￥9,760	￥8,600
36回	￥5,220	￥5,200

NEC PC-8801MC2

15台限定

定価￥199,000

税込特価 ￥98,000

- CD-ROM搭載
- 音楽用CDの再生もOK!
- 人気の88用ソフトが動作します

回数	1回目	2回目以降
12回	￥9,170	￥9,100
20回	￥6,360	￥5,700
36回	￥4,970	￥3,400

CASIO HW-2000V

5台限定

定価￥128,000

税込特価 ￥58,000

- CRTタイプワープロ
- 3.5ディスク内蔵
- 48ドット印刷

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,770	￥10,200
12回	￥6,370	￥5,300
20回	￥5,160	￥3,300

新品商品特価表（特価には全て3%の消費税が含まれております）

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-H98S-8(U8)	548.000	438,000
NEC PC-9801DA2(DA/U2)	448.000	299,000
NEC PC-9801DS2(DS/U2)	358.000	259,000
NEC PC-9801DX2(DX/U2)	318.000	205,000
NEC PC-9801UR(UF)	218.000	159,000
NEC PC-9801UR/20	348.000	249,000
NEC PC-9801LS5(40メガHDD内蔵)	866.000	468,000
NEC PC-9801NV	248.000	175,000
NEC PC-9801NS/E	278.000	229,000
NEC PC-9801NS/E20(20メガHDD内蔵)	378.000	299,000
NEC PC-9801NS/E40(40メガHDD内蔵)	418.000	338,000
NEC PC-98DO+	278.000	209,000
NEC PC-98HA(ハンディ98)	198.000	135,000
NEC PC-8801MC2(CD搭載)	199.000	98,000
エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	168.000	115,000
エプソン PC286VG-STD	268.000	159,000
エプソン PC386Note-W2	278.000	219,000
エプソン PC386Note-W1A(20メガHDD内蔵)	378.000	298,000
エプソン PC386Note-W1B(40メガHDD内蔵)	418.000	329,000
エプソン PC386BOOK-L-STD	378.000	308,000
エプソン PC386LS-H40(40メガHDD内蔵、限定品)	763.000	399,000
エプソン PC386M-STD	328.000	209,000
エプソン PC386S-STD(限定品)	498.000	298,000
エプソン PC386GE5(GE2)	298.000	248,000
エプソン PC386GS5(GS2)	398.000	338,000
富士通 FM-Note Book32(FMR-50NBX1)	258.000	199,000
富士通 FM-Note Book(FMR-50NB1)	238.000	178,000
富士通 FM-Note Book(FMR-CARD)	238.000	178,000
富士通 FMタウンズ20F	323.000	208,000
富士通 FMタウンズ40H(40メガHDD内蔵)	473.000	328,000
富士通 FMタウンズ80H(80メガHDD内蔵)	623.000	435,000
富士通 FMタウンズ2H(新品処分特価品)	548.000	285,000
シャープ CZ634C(X68K・HVI)	368.000	278,000
シャープ CZ644C(X68K・HVI-HD)	518.000	398,000
シャープ CZ623C(X68K・SUPER-HD)	498.000	355,000
シャープ CZ604C(X68K・SUPER)	348.000	255,000
シャープ CZ603C(X68K・EXPERTII)	338.000	249,000
シャープ CZ653C(X68K・PROII)	285.000	210,000
シャープ CZ663C(X68K・PROII-HD)	395.000	289,000
シャープ CZ602C(X68K・EXPERT)(限定)	356.000	239,000
三洋 WAVY70FD	64.800	49,800
三洋 WAVY70FDII(2ドライブ)	87.800	64,800
パナソニック FS-A1-ST(MSX turboR)	87.800	78,000
パナソニック FS-PC1(48ドットカラープリンター)	59.800	49,800
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	49.800	39,800
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36.800	31,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	64.800	42,800
ワープロ		
カシオ HW-9000(56ドット印刷、3.5FDD、液晶)	178.000	79,800
カシオ HW-2000V(48ドット印刷、3.5FDD、CRT)	128.000	58,000
カラーディスプレイ		
NEC PC-KD854N(0.39、14インチ)	84.800	46,800
NEC PC-KD882(0.31、フラット15インチ)	89.800	56,000
NEC PC-KD881(0.28、フラット15インチ)	118.000	84,000
NEC PC-KD862S(0.39、スピーカ内蔵)	99.800	74,800
NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128.300	76,000
NEC C14-R24(ビデオ入力付TV)	オープンプライス	32,800
シャープ CU-14FD-B(0.31)	74.800	47,000
シャープ CZ606D(X68専用ディスプレイ)	79.800	64,000
シャープ CZ605D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	115.000	88,000
シャープ CZ613D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135.000	105,000
三菱 XC-1498CII(0.28)	107.000	52,800
三洋 CMT-147L(W)(0.39)	84.800	44,000
三洋 CMT-A14H2(0.31)	84.800	48,000
ハードディスク		
アルトス カレント135(132メガ、20ms、SCSI I/F付)	198.000	105,000
アルトス カレント45(43メガ、25ms、SCSI I/F付)	118.000	65,800
TEAC DD-41(I/Fセット)(40メガHDD+3.5FDD)	148.000	115,000
TEAC DD-101(I/Fセット)(100メガHDD+3.5FDD)	208.000	159,000
キャラヘル AV-040HC(98スロット差込み40メガ)	98.000	75,000
日本テクサ Station180SII(180メガ、20ms、SCSI I/F付)	188.000	139,000
日本テクサ Station40S(40メガ、SCSI I/F付)	99.800	69,800
日本テクサ TRUST-NS20(98NS内蔵20メガ)	118.000	89,800
緑電子 Little E40MK2(40メガ、SASI I/F付)	98.000	68,000
テクノジャパン TR-41(40メガ、98内蔵用SACI)	69.800	58,000
ICM SR-80(80メガ)(SASI I/F付)	168.000	118,000
コニック PCH-R100C(105メガ)(SCSI I/F付)	178.000	99,800
コニック PCH-R170C(167メガ)(SCSI I/F付)	230.000	148,000
漢字プリンター		
NEC PC-PR201/60	135.000	99,800
NEC PC-PR201/45	95.000	68,000
NEC PC-PR150T	64.800	52,800
NEC PC-PR150VH	99.800	75,000
NEC PC-PR150VL	84.800	65,000
NEC PC-PR101/60	115.000	85,000
NEC PC-PR350	168.000	125,000
キャノン LBP-A404(LIPSIIIセット)	325.000	258,000
キャノン BJ-10V	74.800	58,000
スター JR-200CL	134.800	74,800
スター JR-100CL	99.800	65,800
スター JP-200	104.800	61,800
エプソン AP-900(PC)	94.800	75,800
エプソン AP-600(PC)	64.800	45,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン AP-300	59.800	48,000
エプソン VP-1600(PC)	125.000	99,800
エプソン VP-2600(PC)	145.000	115,000
富士通 FM-PR204B	80.000	48,000
富士通OA シティライター PR-40	120.000	89,800
増設RAMボード		
メルコ HC-256L(256K)	12.000	10,000
メルコ HC-512L(512K)	17.000	15,500
メルコ HC-U2L(128Kチップ)	6.700	6,000
メルコ EMJ-1000L(1メガEMS)	24.800	19,800
メルコ EMJ-2000L(2メガEMS)	34.800	29,800
メルコ EMJ-4000L(4メガEMS)(	59.800	48,000
メルコ MRA-2000L(DA2用内蔵2メガ)	34.800	29,800
メルコ MRA-4000L(DA2用内蔵4メガ)	59.800	48,000
メルコ RCS-1000(98ノート用1メガカード)	26.000	21,800
メルコ RCS-2000(98ノート用2メガカード)	39.800	33,000
メルコ RCT-2000(J3100用2メガカード)	34.800	29,800
メルコ RCB-1500(98ノート用1.5メガS-RAMカード)	98.000	78,000
I/Oデータ IOS-10II(RAM用ユーティリティソフト)	8.000	3,800
タウンズ周辺機器		
I/Oデータ FJ-S1M32-2M(タウンズ用2MB)	45.000	34,800
富士通 FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29.800	24,800
富士通 FMT-412(タウンズ用ビデオカードII)	40.000	32,800
富士通 FMT-411(タウンズ用ビデオカード)	35.000	29,800
富士通 FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39.800	32,800
富士通 PM1200F(1200ボーモデム)	21.000	16,800
富士通 PM2400F(2400ボーモデム)	59.800	45,800
モデム		
オムロン MD24FP4II(2400ボー超小型モデム)	38.800	31,800
アイワ PV-M12(1200ボー超小型モデム)	19.800	15,800
アイワ PV-M24B5(2400ボー超小型モデム)	39.800	32,000
オムロン MD-24FP5II(2400ボーMNP5モデム)	42.800	34,000
オムロン MD-24FB5V(2400ボーMNP4小型モデム)	39.800	32,000
その他の周辺機器		
アイドル スピークボード(98用音声発生FM音源ボード)	49.800	41,000
アイドル スーパーサウンド10(98用ステレオFM音源ボード)	19.800	13,800
カワイ SP-98(98用PCM音源+MIDI I/F)	54.800	52,800
カワイ SP-98N(98N用PCM音源+MIDI I/F)	54.800	52,800
アキュレート FD-35S(3.5"1ドライブ)	24.800	19,800
アキュレート FD-35W(3.5"2ドライブ)	41.800	33,500
アキュレート FD-50S(5"1ドライブ)	29.800	23,900
アキュレート FD-50W(5"2ドライブ)	47.800	39,800
T S TS-3ER1(3.5"1ドライブ自動切替)	44.800	36,000
T S TS-3ER2(3.5"2ドライブ自動切替)	64.800	54,800
SNE GINGA-286L(PC286Lシリーズ用10キー)	15.000	5,000
SNE GINGA-98(PC98シリーズ用10キー、JOY端子付)	32.000	10,000
NEC VC-570(BSチューナー内蔵、ビデオデッキ2画面表示)	110.000	79,800

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。
また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。
下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

新品
代金引換
配送
OK!

盗難でも
安心
総合保険
システム!!

高級パソコンデスク

ストッパー式キャスター付　高級木製テーブル　全機種対応　強度バツグン

PD-120 (120cm巾)



定価￥40,000

税込特価 ￥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,973	￥5,600
10回	￥4,331	￥3,400

PD-99 (90cm巾)



定価￥40,000

税込特価 ￥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,973	￥5,600
10回	￥4,331	￥3,400

DS-7 (64cm巾)

新製品

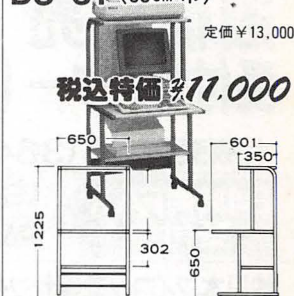


定価￥29,800

税込特価 ￥13,800

- ほとんどのパソコンに対応

DS-31 (65cm巾)



定価￥13,000

税込特価 ￥11,000

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

渋谷店、吉祥寺店にて 中古パソコンバーゲン開催中!!

通信販売もOK!

(ベーマガ 10月号)

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

FUJITSU FM TOWNS激安フェアー

当社は富士通(株)のFMショップ会有力販売店です

当社でFMタウンズをお求めの方は、故障の際出張修理致します

新品



ゲームソフトビジネスソフト更に充実!!

キーボードはFM-KB105です

注文番号 B-F200 FMタウンズ20F 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ギャラクシーフォースII(3Dシューティングゲーム)	¥ 9,800
シャーロックホームズの探偵講座(人気ゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥449,400

34%引　パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥299,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,230	¥17,400
24回	¥15,410	¥14,800
36回	¥10,735	¥10,500
60回	¥ 7,095	¥ 7,000

注文番号 B-F201 FMタウンズ20F 新品 ゲーム三昧セット

FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
上海(おもしろパズルゲーム)	¥ 5,800
闘神都市(Hを目指す勇者の闘い)	¥ 6,800
SGセット2(超Hソフト)	¥ 6,800
遥かなるオーガスタ(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
AYA(人気アドベンチャーゲーム)	¥ 8,800
インディージョーンズ(人気RPG)	¥ 8,800
ランス2(Hソフト)	¥ 6,800
スーパー大戦略(戦争シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
ドラゴンスレーヤー英雄伝説(人気RPG)	¥ 8,700
イメージファイト(人気シューティングゲーム)	¥ 9,800
水許伝(人気シミュレーションゲーム)	¥11,800
三国志II(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥558,100

30%引　パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥396,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥23,456	¥23,200
24回	¥21,392	¥19,600
36回	¥15,452	¥13,900
60回	¥14,704	¥ 9,200

注文番号 B-F202 FMタウンズ40H 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ40H(40メガHDD内蔵本体)	¥473,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥590,800

31%引　パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥411,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,190	¥20,300
30回	¥18,330	¥16,800
36回	¥15,915	¥14,400
60回	¥11,055	¥ 9,600

注文番号 B-F203 FMタウンズ80H 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ80H(80メガHDD内蔵本体)	¥623,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥740,800

31%引　パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥518,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥27,620	¥25,600
30回	¥22,340	¥21,200
36回	¥18,270	¥18,200
60回	¥13,890	¥12,100

FM TOWNS安心のサポートシステム

①全品に安心の総合保険付き
盗難や不注意の事故による故障の場合でも無料でパソコンが元どおり!!

②故障の場合も手間なしサービス
富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがって修理を致します。

③初期不良は即、交換致します
万が一、お届けの商品が元々故障していた場合は、即お電話ください。
無料で、同製品と交換いたします。

④当社は富士通FMタウンズ有力販売店です
日本マイコン流通センターは富士通(株)から正式に認定された有力販売店です。安心してお求めになれます。

⑤設置も安心! パソコンデスクプレゼント
FMタウンズにぴったりマッチしたパソコン専用の机を無料でプレゼント致しております。
パソコンデスクが不要なかたは、ソフト1本とキーボードカバーをプレゼント!

中古品 FM-TOWNSシリーズ 大量入荷中!!

お電話にてお問合せ下さい。
早いもの勝ち!!

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

FM TOWNS 新品 のページ

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター
日本マイコン流通センター
03(3463)4455（ヨシココ）

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店 (普)6400197
住友銀行 渋谷東口支店 (普)1133110
協和埼玉銀行 渋谷支店 (普)451454
太陽神戸三井銀行 渋谷支店(普)5546936
郵便振込口座 東京6-168261

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

(株)日本マイコン流通センター
渋谷店 (AM10:00〜PM7:00)
年中無休
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂
2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店
年中無休
営業時間 AM10:00〜PM7:00
日本マイコン流通センター
入口(エレベーター)
大外ビル5F (1Fは大和銀行)
井の頭線渋谷駅
大井
東海銀行
109
109②
ハチ公口
JR渋谷駅
至品川
至新宿

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

(株)日本マイコン流通センター
吉祥寺店 (AM11:00〜PM6:00)
毎週水・木曜日定休
☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町
1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店
水曜定休
サンロード
近鉄デパート
三菱銀行
日本マイコン流通センター KSビル10階
パルコ
北口広場
中野スクール
JR吉祥寺
ロンロンヤング館
至新宿
至三鷹
井の頭線
至渋谷
日本電子専門学校

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! (株)日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

今月の特選中古品①

NEC PC-9801VX21

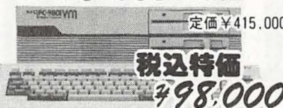


定価¥433,000
税込特価 ¥169,000

● 5 2HDディスク2基搭載
● 80286 CPUを搭載
● 640Kバイトメモリー

回数	1回目	2回目以降
15回	¥13,725	¥12,600
24回	¥10,210	¥ 8,300
36回	¥ 7,285	¥ 5,900

NEC PC-9801VM2



定価¥415,000
税込特価 ¥98,000

● 5 2HDディスク2基搭載
● V30 CPUを搭載
● 384Kバイトメモリー
● 98初心者は、まずVM2から!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,170	¥9,100
18回	¥7,300	¥6,200
36回	¥4,970	¥3,400

NEC PC-9801VM4



定価¥830,000
税込特価 ¥138,000

● 20メガハードディスク内蔵
● 5 2HDディスク2基搭載
● 384Kバイトメモリ実装
● CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,050	¥10,300
24回	¥ 7,820	¥ 6,800
36回	¥ 6,570	¥ 4,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)	メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)	メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			NEC PC-88VA2	298,000	79,800	エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	168,000
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	258,000	NEC PC-88VA(決算激安目玉特価品)	298,000	48,000	エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	198,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	178,000	NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)(中古ゲームソフト3本付)	199,000	62,800	エプソン PC-286LF-H20(20メガHDD内蔵)	388,000	218,000
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	148,000	NEC PC-8801MC1(中古ゲームソフト3本付)	169,000	58,000	エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	148,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	109,000	NEC PC-8801MA2(中古ゲームソフト3本付)	168,000	39,800	エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378,000	199,000
NEC PC-98XL/4(20メガHDD内蔵)	835,000	248,000	NEC PC-8801MA(中古ゲームソフト3本付)	198,000	38,000	エプソン PC-286NOTE-F	198,000	118,000
NEC PC-9801DA5(32ビット、40メガHDD)	598,000	348,000	NEC PC-8801MH(中古ゲームソフト3本付)	208,000	37,000	エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	99,800
NEC PC-9801DA2(32ビット)	448,000	285,000	NEC PC-8801MKIIMR(中古ゲームソフト3本付)	238,000	32,800	エプソン PC-286LP-STD(PC-ONE)(プリンター、液晶モニター一体型)	298,000	188,000
NEC PC-9801DS2(32ビット)	358,000	249,000	NEC PC-8801FE2	119,000	59,800	エプソン HC-88(ハンドヘルド、タッチ16タイプ)	298,000	35,000
NEC PC-9801DS/U2(32ビット)	358,000	249,000	NEC PC-8801FE	129,000	48,800	東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	75,800
NEC PC-9801DX2	318,000	195,000	NEC PC-8801FA(中古ゲームソフト3本付)	168,000	31,800	東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	138,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	279,000	NEC PC-8801FH30(中古ゲームソフト3本付)	168,000	29,800	東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	195,000
NEC PC-9801RA5(32ビット、20メガHDD内蔵)	698,000	298,000	NEC PC-8801FH30(B)(中古ゲームソフト3本付)	168,000	26,800	東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298,000	98,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	258,000	NEC PC-8801MKIIFR30(中古ゲームソフト3本付)	178,000	25,000	東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	125,000
NEC PC-9801RX21	338,000	185,000	~~NEC PC-8801[illegible]~~	~~[illegible]~~	~~[illegible]~~	東芝 J3100GL-041(16ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	698,000	258,000
NEC PC-9801RX2	398,000	179,000	NEC PC-8801MKII30	275,000	19,800	東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286、新品同様)	258,000	175,000
NEC PC-9801VX41(20メガHDD内蔵)(超目玉特価品)	630,000	199,000	NEC PC-8801MKII30相当品	275,000	16,800	東芝 J3100GS-021(ダイナブック286、16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	498,000	299,000
NEC PC-9801VX21(超目玉特価品)	433,000	169,000	NEC PC-8801MKII20	225,000	13,800	東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598,000	285,000
NEC PC-9801VX2	433,000	138,000	NEC PC-8801MKII10	168,000	11,800	東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	328,000
NEC PC-9801VM21	390,000	128,000	NEC PC-8801	228,000	9,800	東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基)	———	29,800
NEC PC-9801VM11	328,000	148,000	NEC PC-8001MKIISR	108,000	11,800	シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	138,000
NEC PC-9801VM4(別売り256K-RAM¥8,900有り、20メガHDD搭載)	830,000	138,000	エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328,000	185,000	シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	165,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	98,000	エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763,000	399,000	シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	185,000
NEC PC-9801VF2	348,000	65,000	エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	358,000	シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)	338,000	208,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	58,000	エプソン PC-386BOOK・L	378,000	248,000	シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	195,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	34,800	エプソン PC-386-STD	598,000	228,000	シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466,000	249,000
NEC PC-98DO	298,000	128,000	エプソン PC-386V-STD	498,000	249,000	シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)	448,000	269,000
NEC PC-98DO+	278,000	188,000	エプソン PC-386V-H40(32ビット、40メガHDD)	683,000	285,000	シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498,000	318,000
NEC PC-9801CV21(カラーモニター一体型)	355,000	175,000	エプソン PC-386VR-STD	348,000	198,000	シャープ CZ-634C(X68000-XVI)	368,000	289,000
NEC PC-9801ES2	448,000	248,000	エプソン PC-286STD(モデル0)	357,000	108,000	シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	149,000
NEC PC-9801EX2	348,000	169,000	エプソン PC-286VS-STD	388,000	158,000	シャープ CZ-653C(X68000PROII)	285,000	178,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵)	448,000	215,000	エプソン PC-286VX-STD	348,000	218,000	シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408,000	228,000
NEC PC-9801UX21	348,000	159,000	エプソン PC-286X-STD	438,000	158,000	シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD)	395,000	269,000
NEC PC-9801UF	218,000	139,000	エプソン PC-286VG-STD	268,000	149,000	シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
NEC PC-9801UV21	318,000	128,000	エプソン PC-286VF-STD	298,000	135,000	シャープ CZ801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119,800	8,800より
NEC PC-9801UV11	265,000	135,000	エプソン PC-286VE-STD	298,000	125,000	シャープ CZ804C(X1CK)	139,800	11,800
NEC PC-9801UV2	318,000	108,000	エプソン PC-286V-STD	298,000	118,000	シャープ CZ811C(X1P10)	79,800	11,800
NEC PC-9801U2	298,000	35,000	エプソン PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	148,000	シャープ CZ812C(X1P20)	139,800	19,800
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	25,000	エプソン PC-286US-STD	268,000	128,000	シャープ CZ820C(X1G10)	69,800	9,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	19,800	エプソン PC-286US-H20(20メガHDD内蔵)	393,000	165,000	シャープ CZ822C(X1G30)	118,000	24,800
NEC PC-9801T/F5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵、カラー液晶)	1,150,000	698,000	エプソン PC-286U-STD	248,000	118,000	シャープ CZ850C(X1turbo10)	118,000	24,800
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	398,000	エプソン PC-286U-H20(20メガHDD内蔵)	393,000	148,000	シャープ CZ851C(X1turbo20)	248,000	29,800
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	228,000	エプソン PC-286UX-STD	268,000	148,000	シャープ CZ852C(X1turbo30)	278,000	32,800
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748,000	448,000	エプソン PC-286UX-H20(20メガHDD内蔵)	393,000	185,000	シャープ CZ856C(X1turboII)	178,000	35,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	239,000	エプソン PC-286UX-H40(40メガHDD内蔵)	453,000	218,000	シャープ CZ862C(X1turbo40)	258,000	32,800
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種)	448,000	169,000	エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478,000	198,000	シャープ CZ870C(X1turboIII)	168,000	39,800
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	158,000	エプソン PC-286LST-STD(ラップトップ、3色カラー)	518,000	278,000	シャープ CZ880C(X1turboZ)	218,000	54,800
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)(超目玉特価品)	345,000	119,000	エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	128,000	シャープ CZ881C(X1turboZII)	179,000	64,800
NEC PC-98HA(ハンディパソコン)	198,000	108,000	エプソン PC-286LF-STD(ラップトップ)	388,000	148,000	シャープ CZ888C(X1turboZIII)	169,800	69,800
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	49,800	エプソン PC-286L-STD-S(ラップトップ)	318,000	98,000	シャープ MZ1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
NEC PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	44,800	エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	105,000	シャープ MZ2521(スーパーMZ)	———	55,000
NEC PC-88VA3	398,000	99,800	エプソン PC-286L-H10-N(ラップトップ、10メガHDD内蔵)	468,000	125,000	シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	988,000	39,800

中古パソコン3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い! 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利!
新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま! つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス
中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。希望の方には、さらに盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

全品リフレッシュ、検査済メーカータイアップ保証で安心、新品と組合せOK! 夏・冬ボーナス2回払いOK! ボーナス一括払いOK!

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

渋谷店、吉祥寺店にて中古パソコンバーゲン開催中!!

通信販売もOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

今月の特選中古品 ②

NEC PC-8801FR30

定価￥178,000

ゲームソフト3本付

- なんと!人気の88が￥36,800!
- 5 2Dディスク2基搭載
- FM音源搭載
- 人気の88用ソフトの動作可能

税込特価 ￥25,000

NEC PC-8801FA

定価￥168,000

ゲームソフト3本付

税込特価 ￥31,800

- 5 2Dディスク2基搭載
- ステレオFM音源搭載
- 人気の88用ソフトの動作可能

回数	1回目	2回目以降
3回	￥11,231	￥11,000
6回	￥ 5,867	￥ 5,600
10回	￥ 4,221	￥ 3,400

NEC PC-8801MA

定価￥198,000

ゲームソフト3本付

税込特価 ￥38,000

- 5 2HD/2Dディスク2基搭載
- ステレオFM音源搭載
- 人気の88用ソフトの動作可能

回数	1回目	2回目以降
6回	￥6,970	￥6,700
10回	￥4,710	￥4,100
12回	￥3,870	￥3,500

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-TOWNS1本体	348.000	89.800
富士通 FM-TOWNS2本体	398.000	128.000
富士通 FM-TOWNS2II本体	548.000	198.000
~~富士通 [illegible]~~	~~168.000~~	~~39.800~~
富士通 FM77-AV40	228.000	35.000
富士通 FM77-AV40SX	178.000	59.800
富士通 FM77-AV20シリーズ	———	35.000より
富士通 FM77-AV1/AV2	———	19.800より
富士通 FM77-L2/L4	———	24.800より
富士通 FM77-D2/D1	———	18.000より
富士通 FM-7/NEW7	99.800	9.800
ビクター BC-2800F(AXパソコン,5 FDD2基搭載,80286CPU)	———	69.800
SONY PCX-300H62(Q-L,250メガHDD内蔵,4メガRAM増設済,マウス付)	773.000	398.000
アタリ LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29.800	14.800
セガ マスターシステム	16.800	4.800
セガ セガマークIII	15.000	3.800
MSX、MSX2、MSX2+		
三洋 PHC-70FD(WAVY70FD、MSX2+)FDD×1	64.800	39.800
三洋 PHC-23(MSX2、2スロット)	32.800	12.800
ソニー HB-T7(MSX2、パソコン通信機能内蔵)	59.800	24.800
ソニー HB-F1(MSX2、英和辞典ソフト付)	32.800	19.800
ソニー HB-F1II(MSX2、英和辞典ソフト付)	29.800	18.800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	46.800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49.800	36.800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	49.800
ソニー HB-F500(MSX2)FDD×1	128.000	34.800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148.000	79.800
パナソニック FS-4000(MSX-32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106.000	18.000
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108.000	29.800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	———	49.800
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158.000	59.800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29.800	16.800
パナソニック FS-A1MK2(MSX2)	29.800	18.800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54.800	36.800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	64.800	42.800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	57.800	39.800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	46.800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69.800	49.800
パナソニック FS-A1MKII(MSX2)	29.800	19.800
東芝 HX-21(MSX-64K)	79.800	7.000
ビクター HC-80(MSX2)	89.800	18.000
ワープロ		
エプソン ワードバンクノート(ノートタイプ)	74.800	32.800
NEC 文豪ミニ7GX	198.000	64.800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218.000	89.800
富士通 オアシス30SX-JIS(12'CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218.000	114.000
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳カード対応)	118.000	39.800
シャープ WD-310F(52ピン熱転写プリンター付)	148.000	74.800
カシオ PW-1000(ポケットワープロ)	34.800	15.800
カシオ HW-780JS(熱転写プリンター搭載)	———	29.800
カシオ HW-9000(高速熱転写プリンター、ラップトップ、3.5 FDD×1、新品)	178.000	79.800
カシオ HW-2000V(48ドット熱転写プリンター、CRT、3.5'FDD×1、新品)	128.000	58.000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
松下 FW-U1J70(T)(ラップトップ、3.5 FDD、48ドットB4、図形、グラフ)	155.000	93.000
松下 FW-U1S77Ai(ラップトップ、3.5 FDD、48ドットB4、図形、グラフ)	153.000	89.800
松下 FW-U1P503Ai(熱転写プリンター、ラップトップ、3.5 FDD)	178.000	79.800
キャノン PX-1(セパレートタイプ、3.5 FDD、24ピンプリンター付属)	69.800	34.800
キャノン キャノワード4100(CRT、FDD、64ピンプリンター付)	398.000	128.000
キャノン キャノワードα100(CRT、熱転写プリンター付)	188.000	59.800
キャノン キャノワードα5スーパーF(CRT、64ピン熱転写プリンター付)	148.000	78.000
キャノン キャノワードα3スーパーII(CRT、56ピン熱転写プリンター付)	148.000	64.800
キャノン キャノワードα1(CRT、熱転写プリンター付)	128.000	49.800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC9831-MF2(5'2HD/2DD 2ドライブ)	145.000	49.800
NEC PC9831-4W(5'2DD 2ドライブ)	170.000	19.800
NEC PC-9832-4W(PC9831-4W用増設FDD)	170.000	24.800
NEC PC-9831-MW(5'2HD 2ドライブ)	180.000	34.800
NEC PC-9832-MW(PC9831-MW用増設FDD)	180.000	29.800
NEC PC-9831-UW2(3.5'2DD 2ドライブ)	120.000	29.800
NEC PC-9831-VM2(3.5'2HD/2DD 2ドライブ)	120.000	35.800
NEC PC80S31(5'2D 2ドライブ)	168.000	25.800
NEC PC8031-2W(5'2D 2ドライブ)	288.000	10.000
NEC PC8881(8'2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442.000	28.000
NEC PC8882(8'2D 2ドライブ)(PC8881用増設)	442.000	15.800
NEC PC-8831-MW(PC88用5'2HD/2DD 2ドライブ)	138.000	34.800
NEC CD-10(PC98シリーズ用CD-ROMドライブ)	68.000	39.800
NEC CD-101(PC98シリーズ用CD-ROMドライブ)	138.000	39.800
アイテック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198.000	99.800
アルトス カレント45(42メガSCSIハードディスク、98用 I/F付)	118.000	65.800
アルトス カレント135(132メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	198.000	108.000
緑電子 CW-5(98用5'2HD/2DD 2ドライブ、新品限定)	69.800	45.800
緑電子 Little-B4N(40メガハードディスク)	148.000	65.000
緑電子 Little-F1(98用3.5'2HD 1ドライブ)	39.800	21.800
CRC CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	89.800	39.800
CRC CRC-MH4B(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99.800	55.800
テクノジャパン SP-340EX(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99.500	55.800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128.000	49.800
エプソン TF-10PC(5'2D 2ドライブ)	128.000	10.000
エプソン TF-20PC(5'2D 2ドライブ)	168.000	10.000
ロジテック LFD-550FM(5'2D 2ドライブ)	168.000	18.000
SONY HBD-20W(3.5'2DD 1ドライブMSX用)	44.800	28.800
ヤマハ FD-03(3.5'1DD 1ドライブMSX用)	———	19.800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16.500	5.980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	8.000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26.800	12.000
各社 倍速機能つきレコーダー	———	7.800より
各社 パソコンデーターレコーダー	———	4.800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298.000	48.000
NEC PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298.000	59.800
NEC PC-PR201J(136桁、24ピン、カラードット)	215.000	99.800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188.000	49.800
NEC PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158.000	64.800
NEC PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288.000	69.800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-PR201/45(136桁、24ピン、ドット)	95.000	61.000
NEC PC-PR201/60A(136桁、24ピン、カラードット)	158.000	102.000
NEC PC-PR201/80A(136桁、24ピン、カラードット)	275.000	179.000
NEC PC-PR201B(136桁、24ピン、ドット)	99.500	61.000
NEC PC-PR201G(136桁、24ピン、ドット)	158.000	68.800
NEC PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298.000	98.000
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275.000	158.000
NEC PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170.000	58.000
NEC PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170.000	68.000
NEC PC-PR201TH(136桁、24ピン、カラー熱転写)	145.000	69.800
NEC PC-PR202(136桁、16ピン、ドット)	258.000	32.800
NEC PC-PR102TL(A4、24ピン、熱転写、携帯)	50.000	24.800
NEC PC-PR104(80桁、24ピン、ラインドット)	148.000	14.800
NEC PC-PR101(80桁、24ピン、ドット)	238.000	38.000
NEC PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158.000	39.800
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	89.800	32.800
NEC PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83.800	36.800
NEC PC-PR101E(80桁、24ピン、ドット)	99.800	56.800
NEC PC-PR101F(80桁、24ピン、ドット)	158.000	42.800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84.800	49.800
NEC PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99.800	59.800
NEC PC-PR406H(A4、24ピン、カラー熱転写、ハガキ対応)	94.800	44.800
NEC PC-PR406HS(A4、24ピン、カラー熱転写、ハガキ対応、スキャナー機能)	138.000	72.800
NEC PC-PR406S(A4、24ピン、カラー熱転写、スキャナー機能)	94.800	52.800
NEC PC-PR406M(A4、24ピン、熱転写、ハガキ対応)	54.800	35.800
NEC PC-PR406(A4、24ピン、熱転写)	99.800	34.800
NEC PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69.800	25.800
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234.000	24.800
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176.000	25.800
NEC PC-8826+漢字ROM(80桁、カラープロッタプリンター)	186.000	19.800
NEC NK-3618-22(80桁、16ピン、ドット)	234.000	24.800
NEC NM-4150(136桁、24ピン、カラードット、トラクター付)	245.000	128.000
NEC NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198.000	19.800
NEC NM-9200RO(136桁、18ピン、ドット)	350.000	29.800
NEC NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253.000	29.800
NEC NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253.000	42.800
NEC NM-9400S(136桁、24ピン、ドット)	310.000	59.800
NEC NM-9700(80桁、24ピン、カラードット)	163.000	62.800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298.000	64.800
NEC NM-9950(136桁、24ピン、カラードット)	245.000	79.800
NEC NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245.000	84.800
富士通 FMPR-204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80.000	39.800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79.800	16.800
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152.000	65.800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122.000	59.800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129.000	46.800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99.800	59.800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	42.800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	35.800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	39.800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345.000	16.800
エプソン LP-3000(PCシリーズ用A4レーザープリンター)	254.000	164.000

中古販売のページ

中古在庫数日本一! 安心のアフターサービス

渋谷店、吉祥寺店にて中古パソコンバーゲン開催中!!

通信販売もOK!

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!(表示価格の他に消費税はいりません)

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター **03(3463)4455**(ヨシココ)

通信販売 送金先

- 大和銀行 渋谷支店 ㊔6400197
- 住友銀行 渋谷東口支店 ㊔1133110
- 協和埼玉銀行 渋谷支店 ㊔451454
- 太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊔5546936
- 郵便振込口座 東京6-168261

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付

FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

☎03(3463)4455

FAX.03(3463)2394

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店

年中無休

営業時間 AM10:00〜PM7:00 日本マイコン流通センター

入口(エレベーター)

大外ビル5F(1Fは大和銀行)

井の頭線渋谷駅

不二家

大井

東海銀行

道玄坂

109

センター街

ハチ公口

109 2

JR渋谷駅

至品川

至新宿

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM6:00) 毎週水・木曜日定休

☎0422-21-9972

FAX.0422-21-9942

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店

水曜定休

サンロード

三菱銀行

近鉄デパート

日本マイコン流通センター KSビル10階

中野スクール

パルコ

北口広場

ロンロンヤング館

至新宿

JR吉祥寺

井の頭線

至三鷹

至渋谷

日本電子専門学校

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古品 代金引換 配送 OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

今月の特選 中古品 ③

NEC PC-8801MA2

ゲームソフト3本付

定価¥168,000

税込特価 ¥39,800

- 5 2HD/2Dディスク2基搭載
- サンプリング機能付ステレオFM音源搭載
- 人気の88用ソフトの動作可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,991	¥13,800
6回	¥ 7,387	¥ 7,000
12回	¥ 4,777	¥ 3,600

NEC PC-9801VX41

定価¥630,000

税込特価 ¥199,000

- 5 2HD/2DDディスク2基搭載
- 20メガハードディスク内蔵
- 80286CPUを搭載
- 640Kバイトメモリー

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,275	¥14,900
24回	¥11,410	¥ 9,800
36回	¥10,235	¥ 6,900

東芝 J3100SS(ダイナブック)001

定価¥198,000

税込特価 ¥75,800

- 超人気ノートタイプパソコン
- 3.5 ディスク搭載
- 豊富なソフトでビジネスやゲームなんでもOK!
- 海外のソフトも利用できます

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,301	¥8,300
15回	¥6,875	¥5,600
30回	¥3,334	¥3,100

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
漢字プリンター		
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	248.000	69,800
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69.800	28,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写、新品限定)	96.800	68,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96.800	59,000
エプソン AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99.800	54,800
エプソン AP-600PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	64.800	42,800
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74.800	39,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79.800	21,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298.000	19,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290.000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148.000	56,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87.000	55,000
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット)	158.000	84,800
エプソン VP-2050PC(136桁、24ピン、カラードット)	158.000	99,800
キャノン BJ-130J(NM)(136桁、インクジェット)	198.000	108,000
スター TR-24CL-f(A4、24ピン、カラー熱転写、富士通用)	69.800	24,800
ブラザー M1024P(80桁、24ピン、ドット、PCorMSX用)	118.000	29,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170.000	34,800
東芝 PW5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58.000	34,800
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119.800	28,000
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99.800	8,000
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118.000	19,800
SONY HB-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49.800	34,800
パナソニック FS-PC1(80桁、48ピン、カラー熱転写、MSX用)	59.800	39,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター		
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター)	490.000	218,000
NEC PC-VC101(カラービデオコピー)	198.000	49,800
NEC PC-2021(PC2001用40桁サーマル)	23.800	9,800
NEC PC-6021(40桁サーマル)	39.800	12,800
NEC PC-6022(4色ボールペン印刷)	39.800	14,800
NEC PC-6023(A4サイズ、4色ペンプロッター)	79.800	12,800
NEC PC-8023(80桁、ドット)	158.000	8,000
NEC PC-8023C(80桁、ドット)	158.000	15,800
NEC PC-8024(80桁、ドット)	128.000	19,800
NEC PC-8824(80桁、熱転写)	128.000	19,800
NEC PC-8826(4色カラープロッター)	148.000	16,800
NEC PC-PR103(A4、ラインドット)	89.800	12,800
NEC PC-PR401(A4、サーマル)	49.800	12,800
NEC PC-PR402(40桁、サーマル、電池駆動式)	23.800	13,800
NEC PC-8027(80桁、ドット)	89.800	15,800
NEC PC-8821(80桁、ドット)	198.000	9,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	69.800	9,800
エプソン JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158.000	10,000
シャープ CZ-8PD3(80桁、ドット)	59.800	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142.800	9,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138.000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
松下 KX-1091N(80桁、ドット)	89.800	8,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59.800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59.800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79.800	14,800
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	――	9,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138.000	10,000
ロジテック KP-3000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98.000	5,000
ヤマハ PN-01(MSX用、ドット)	――	8,000
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-8052(2000文字、デジタル)	――	24,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	49.800	22,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118.000	36,800
NEC PC-KD552K(4000文字、デジタル、0.42)	84.800	36,800
NEC PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158.000	54,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118.000	52,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89.800	42,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99.800	45,800
NEC PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138.000	59,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39、スピーカー付)	118.000	54,000
NEC PC-KD882(4000文字、アナログ、0.31)	89.800	49,800
NEC PC-TV352(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.42)	115.000	55,000
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.35)	128.300	65,000
NEC PC-TV455(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.31)	147.000	75,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138.000	64,800
NEC N-5924U(4000文字、アナログ、0.26、ハイレゾ対応)	233.000	178,000
シャープ MD-12P1(4000文字、グリーンモニター)	39.800	16,800
シャープ 12M-13B(2000文字、グリーンモニター)	39.800	9,800
シャープ CU14F1(2000文字、デジタル)	64.800	19,800
シャープ CU14GB(2000文字、デジタル)	49.800	19,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64.800	35,800
シャープ CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108.000	38,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129.800	68,800
シャープ CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110.700	68,800
シャープ CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99.800	69,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84.800	49,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119.800	35,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	74.700	37,800
シャープ CZ830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90.600	45,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129.800	49,800
シャープ CZ855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112.700	50,800
シャープ CZ860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92.200	59,800
シャープ CZ870D(4000&2000文字、デジタル、TV)	102.200	51,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109.800	64,800
シャープ 14M-114C(4000文字、デジタル)	118.000	36,800
シャープ 14M-141C(2000文字、デジタル)	69.800	15,800
エプソン CR-4000(4000文字、アナログ、0.31)	94.800	49,800
エプソン CR-5000(4000文字、アナログ、0.31)	138.000	52,800
エプソン PC-286CD(4000文字、アナログ、0.31)	118.000	42,800
エプソン PC-286CD2(4000文字、アナログ、0.31)	94.800	44,800
三洋 CMT-A14F1(2000文字、21ピンアナログ&8ピンデジタル)	64.800	34,800
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	118.000	35,800
三洋 CMT-145L(4000文字、デジタル、0.39)	99.800	36,800
三菱 XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99.800	44,800
東映 FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128.000	36,800
富士通 MB-27331(4000文字、デジタル)	109.800	34,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79.800	19,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
モデム		
エプソン SR-120AT(1200ボー)	49.800	9,800
エプソン SR-240AT(2400ボー)	59.800	19,800
エプソン SR-30(300ボー)	19.800	5,800
エプソン PC286LMC(PC286L/LE/LF/386BL用モデムカード)	27.800	16,800
エプソン PCBMC(PC286BOOK用モデムカード)	32.800	19,800
エプソン PCNFMC(286NOTE・F用モデムカード、2400ボー、MNP4)	32.800	18,800
エプソン PCNTMC(PC386NOTE A用、モデムカード)	32.800	19,800
エプソン SR-120MC(1200ボー)	27.800	14,800
エプソン CP-20(カプラー)	49.800	14,800
シャープ MZ-1X22(モデムユニット)	――	4,000
スキャナーなど		
オムロン HS-40CL(カラーハンディスキャナー、PC98用)	69.800	38,000
エプソン NR-1000(スキャニオ、名刺自動入力装置)	350.000	258,000
エプソン GT-400(64階調、A4ハンディスキャナー)	99.800	54,800
エプソン GT-1000(A7カラーハンディスキャナー、1677万色)	79.800	49,800
エプソン GT-4000(A4フルカラースキャナー、1677万色)	198.000	128,000
エプソン GT-100V(モノクロハンディスキャナー)	44.800	21,800
その他の周辺機器		
各社 PC98用FM音源ボード	――	8,000より
NEC PC9801-26K(PC98用FM音源ボード)	26.800	11,800
メルコ EMZ-1000(EMS専用1MB-RAMボード)	19.800	11,800
I/Oデータ PIO-9234G-2M各社(バンク式2メガRAMボード)	――	18,000
エプソン BS-20(マウスタブレット/バスマウス対応)	13.800	6,800
エプソン MT-20(マウスタブレット、シリアル準拠)	14.800	6,800
エプソン PC286LTP(PC286Lシリーズ用10キーパッド)	17.000	9,800
エプソン PCLTP3(PC286/386シリーズ用10キーパッド)	17.000	9,800
エプソン PCFLCPC386NOTE-A用フラッシュメモリーカード)	60.000	36,000
エプソン PCIC128(PC286Noteシリーズ用128KB ICカード)	24.000	14,800
エプソン PCIC640(PC286Noteシリーズ用640KB ICカード)	98.000	49,000
エプソン PCNFRB1(PC286Note/Book用1MB RAMボード)	48.000	19,800
エプソン PCNFRB2(PC286Note/Book用2MB RAMボード)	78.000	23,800
エプソン PCRDC(NOTE・F/A用1.25メガRAMドライブカード)	30.000	18,000
NEC VC-BS570(BSチューナー内蔵VHSビデオデッキ、2画面再生)	110.000	79,800
各社 6インチカラーTV(自分の部屋のTVや自動車用として)	――	19,800より
各社 業務用超コンパクトビデオデッキ(チューナー付)(特殊テープ使用)	228.000	19,800
I/Oデータ IOS10各種(98用便利ユーティリティソフト、新品)	5.000	1,500
SNE ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー)	15.800	5,000
SNE ギンガ98(PC986シリーズ用テンキー、JOYスティック端子付)	32.000	10,000
コルグ DS-8(61鍵盤、MIDIマルチ音源キーボード)	148.000	79,800
ローランド みゅーじ郎、みゅーじ君など	――	お電話にて
シャープ CZ-8BV2(X1シリーズ用カラーイメージボード2)	39.800	6,800
シャープ CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29.800	5,000
シャープ CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム)	49.800	8,000
シャープ CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33.800	25,800
シャープ CZ-6VT1(X68K用カラーイメージユニット、新品1台限定)	69.800	40,000
シャープ CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88.000	59,800
各社 パーソナル無線機(アンテナ付)	――	29,800より
各社 G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

個人でも会社でも中古パソコンが絶対お得く!!

日本マイコン流通センターは中古を買う人、売る人、交換する人を大切にします。お気軽にお電話 又はご来店を!!

通信販売をご利用の方は

03-3463-4455へ!

当社の各店の在庫はもちろん、3,000台の中古在庫を誇る葛飾中古倉庫の商品も電話で確認できます。

渋谷店、吉祥寺店へご来店の方は

地図を参考にご来店下さい。ご来店時でも各店および葛飾中古倉庫の在庫が確認できます。なお、ご来店前にお電話でお申込みをされる方は、左記**03-3463-4455**へ申込みの上、渋谷店又は吉祥寺店へご来店下さい。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK 新品との組合せもできます 3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

全品リフレッシュ、検査済メーカータイアップ保証で安心、新品と組合せOK! 夏・冬ボーナス2回払いOK! ボーナス一括払いOK!

渋谷店、吉祥寺店にて 中古パソコンバーゲン開催中!!

通信販売もOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは10月からでOK!



テレホンショッピング

仙台(022) 224-5591

ファックスでも受付けております(022)224-5594

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)…………………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

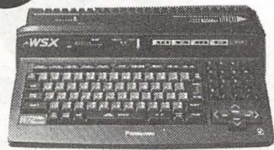
頭金なし 第1回目5,780円 月々3,000円×17回
お支払い合計…………56,780円(税別)

② Panasonic MSX2+ A1 WSX

台数限定20台

パナソニックMSX2+
FS-A1WSX

●内蔵のワープロ・グラフィックソフトがカラー印字対応
●ワープロソフトも初心者にやさしいレッスン&初級モード付



●FS-A1WSX……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
●ジョイカード〈FS-JS220〉…………¥1,500
合計　¥77,100
現金特価61,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,930円 月々3,000円×23回
お支払い合計…………72,930円(税別)

③ ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV

※XVストーリーディスクプレゼント



①自分で作曲ができる〈F1シンセサイザー〉②グラフィックツール〈らくらくアニメ〉③ワープロソフト〈文書作佐衛門XVバージョン〉が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価61,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,930円 月々3,000円×23回
お支払い合計…………72,930円(税別)

④ MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作
●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載



●PHC-70FD2　¥87,800
●MSXジョイパッド(FS-JS220)　¥1,500
●ROMソフト(限定品)　¥5,800
合計¥95,100を 現金特価74,800円(税別)

頭金なし 第1回目5,470円 月々3,600円×23回
お支払い合計…………88,270円(税別)



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣 前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

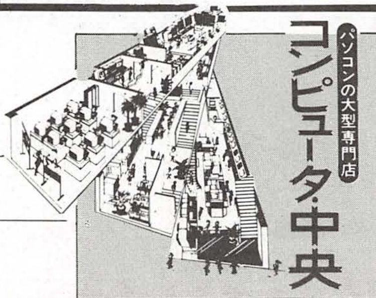
受付時間 AM10:15▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は佐藤(裕)まで

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**／ゆっくりお支払い **10月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店
コンピュータ・中央

クレジット契約は18歳以上・勤続1年以上が条件となります。そのほか中、高生の方は同意を得たご両親のお名前でお申し込み下さい。

Falcom©

日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。



イースⅠ
イースⅡ
イースⅢ



ソーサリアン



ドラスレ
英雄伝説



超新作

ブランディッシュ
プロジェクト№03401





▶新作開発中





来春新卒者へ先輩からのメッセージ



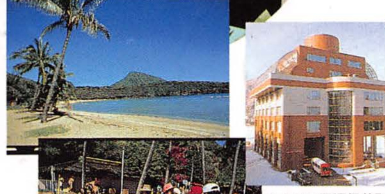
自分が本当にやりたいことを仕事にしたい⁄ いいゲームを作りたいから私はファルコムに入社しました。他のソフトハウスにいる先輩から開発現場の話はきいていたのですが、入社してみると雰囲気がずいぶん違いました。まさか、ネクタイをしめてゲームを作るとは思っていなかったけど、「仕事をしている」って感じがして私は気に入っています。入社3ヶ月ですぐやりたい仕事につけたのもラッキーだし、社内全体が落ち着いた感じで、うるさいと気が散る私には非常にありがたいです。 草野君（法政大工学部卒 22才）



以前の職場は社員年齢が高くて、人間関係が面倒でいやでした。「会社」とか「組織」とかあまり好きじゃないので、堅苦しさがないファルコムはとても助かります。一般事務で入社したんですけど、今は本格的な経理事務もやらせてもらっています。イベントの手伝いやいろいろな経験ができるので、本当におもしろい会社です。完全週休2日も魅力だし、個性の強い人が多い割に会社のイベントではワキアイアイになったりして、普通の会社とは一味ちがいます。 本田さん（事務担当 年令?才）



中2の時、黄色い表紙のカタログ「ガンバレ・ファルコム」に載っていた「若さはひとつの実力です」って文章を見て感動しました。「イースII」をやった時は泣いちゃったんですョ(笑)入社してみると、オモチャ箱をひっくりかえした様な毎日で、退屈しない、ドキドキの連続です。みんなすごく家庭的で18才のガキが入ってきても一人前に扱ってくれるのが最高です。この前、ゲームの企画書を提出したんです。ゲームシナリオやアニメビデオの企画、オリジナルグッズも作ってみたいし、もう、やりたい事の大盛ですョ。前田君（武生工業高校卒 18才）



▶TSK湯沢保養所



▶研修旅行



▶開発ミーティング



▶TSK館山保養所



▶立川昭和記念公園



▶スタジオ録音





▶独身寮

■募　　集／ **ゲーム制作担当スタッフ** 30才位迄
①グラフィック・イラスト ②プログラム
③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ

その他スタッフ 35才位迄
①製品企画営業 ②デザイン・広告
③出版編集 ④キャラクター商品企画
⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務
⑦総務・人事 ⑧その他何でも可

■待　　遇／ 大卒初任給174,000円(平成3年)、昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、定期健康診断、TSK保養所、厚生施設全国各地の利用

■休日休暇／ **完全週休2日制**、祝日、年始年末(10日間) 夏期休暇(8日間)、有給休暇(最高20日、初年度6日)●**年間休日休暇126日以上**

■勤　　務／ 立川(本社)、代々木 9:00〜17:30

■関連会社／ (株)ファルコム・プラニング・オフィス
(株)ファルコム・クリエイティブ・オフィス

■応　　募／ ①**履歴書**(写真は必ず貼って下さい。)
②作　品(例えばグラフィック希望ならイラストを2〜3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

もちろん来年度新卒者も同時募集

＊①②をご郵送下さい。こちらからご連絡致します。
＊不明な点があれば遠慮なくお問い合わせ下さい。



■応 募 先／ 日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2－1－4
トミオービル BOX-B9宛
0425－(27)－0555(代表)

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-10 T4911836110480

第十巻第十号通巻一一二号 一九九一年九月二十五日印刷 一九九一年十月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一一一